零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 11月 Vol.205
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

东京电玩展 秋实百花千叶 荣华帷开幕张

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



封面游戏

NBA2K15

如梦似幻的真实画面

单机强打攻略

废土2

末世降临！凄凉荒漠上的生存之战

英雄联盟专区

沙漠黄帝——阿兹尔

恕瑞玛，汝之帝王已归来

极速体验

中土世界

重返中土，探秘魔界

网游攻略全指引

最终幻想14

MT新手攻略

火力全开的战斗机器！

解读《龙之谷》全新“佣兵”系统

11月

CONTENTS 2014. 11

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 单机新作预告
实况足球
赛车计划
堕落之王

016 单机强打攻略
废土 2
末世降临！凄凉荒漠上的生存之战

020 极速体验
NBA 2K15
如梦似幻的真实画面
中土世界
重返中土，探秘魔界

024 魔兽世界专区
魔兽世界：德拉诺之王
我是你抗击钢铁部落的斥候兵！

032 新游小编评

034 专题企划
东京电玩展（TOKYO GAME SHOW）
秋实百花千叶　荣华帷开幕张

042 网游最前沿
地城之光
网易全明星
勇者大冒险

050 网游攻略全指引
《最终幻想 14》MT 新手攻略
手把手教你拉怪
火力全开的战斗机器！
解读《龙之谷》全新“佣兵”系统

056 英雄联盟专区
沙漠黄帝——阿兹尔
恕瑞玛，汝之帝王已归来

062 百兆俱乐部

066 GAME 后勤组
攒机月月谈
时尚 IT

070 玩家交流

072 微专栏

电攻网游风云榜

网游平台（10 月中旬至 11 月中旬）

17173









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字编辑：张贞颖 陈奇 张上千惠 梁利庆 廖晟玮
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
激战 2	CGWR: 9.18 分
灵魂回响	CGWR: 8.56 分
射雕 ZERO	CGWR: 8.41 分
倩女幽魂 2	CGWR: 8.17 分
神雕侠侣	CGWR: 8.15 分
英雄三国	CGWR: 8.01 分
神之浩劫	CGWR: 7.90 分
第三把剑	CGWR: 7.85 分
斗仙	CGWR: 7.78 分
圣斗士星矢	CGWR: 7.77 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
丧尸围城 3	9.2
NBA2K15	9.2
中土世界	9.0
FIFA 15	8.8
伊森卡特的消失	8.8
崛起 3：泰坦之王	8.5
废土 2	8.4
模拟人生 4	8.0
要塞：十字军东征 2	7.9
圣铠传说	7.8

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻

编：公羊　美：grass

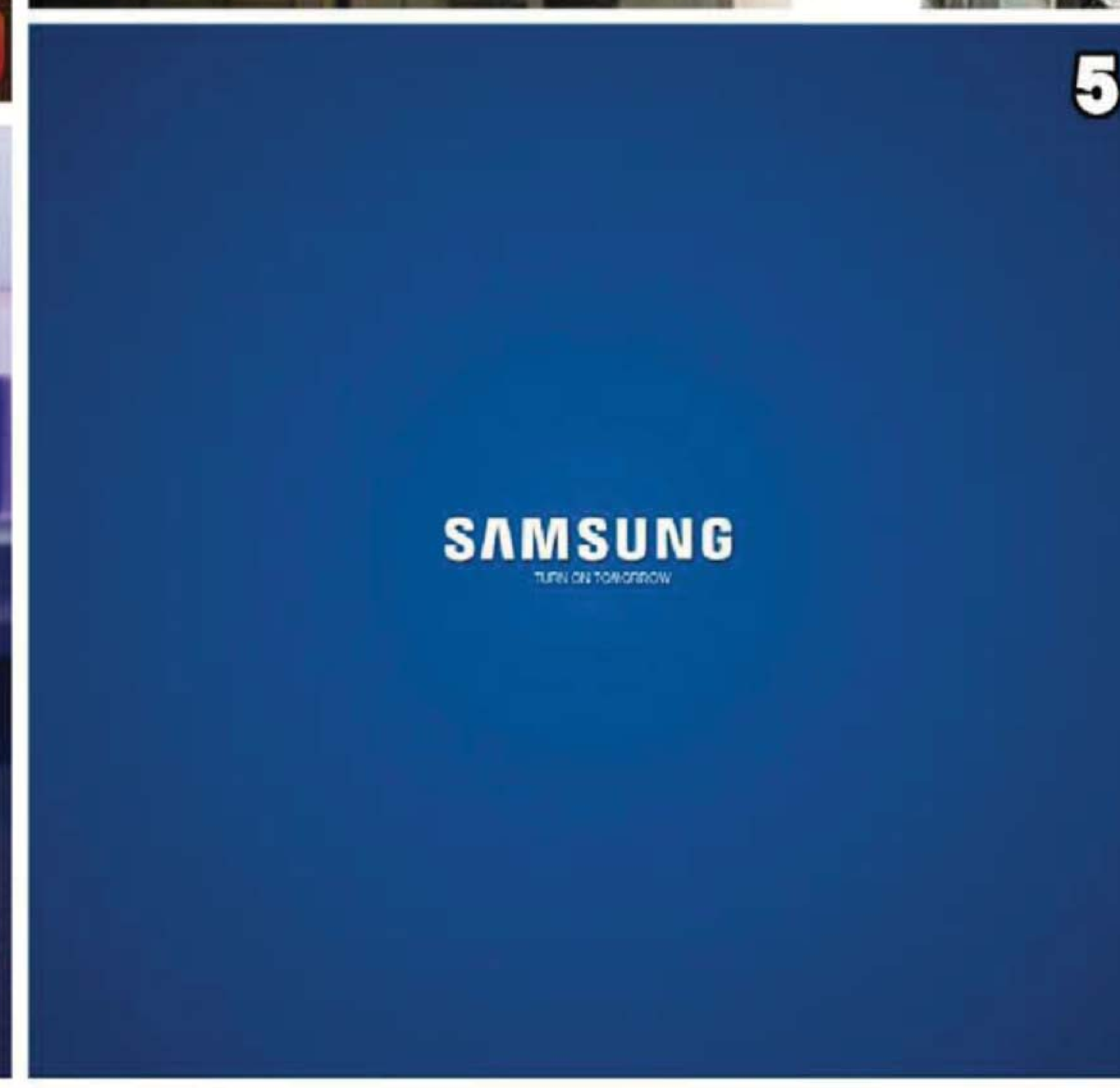
微新闻











1 新华社：电竞并非洪水猛兽 但也不应被神话

《DOTA2》TI4上，一群中国小伙子登顶世界，冠军NewBee获得5028308美金，亚军VG获得了1475699美金，总奖金已经超过4000万人民币。一时间人们对电子竞技的关注程度再次达到了新的高度，而争议也随之而来。新华社近日一篇名为“电子竞技不是洪水猛兽，但也不应被神话”的文章再次提及了电竞的发展问题。

2 2014年网博会网络文化高峰论坛于北京召开

第十二届中国国际网络文化博览会于2014年10月17日到20日在北京展览馆举办。本届网博会正式牵手“动漫北京”，以“网络融合世界，动漫创意未来”为主题。

3 不能让“疯狂来往”们再疯狂下去

手机游戏《疯狂来往》因为它的“疯狂”行为近期受到了前所未有的关注。这款将“你来比划我来猜”搬到手机平台的应用，竟然在用户毫不知情的情况下，将大量私密视频上传到了其在某视频网站开设的官方账号上，造成了不良社会影响。

4 Twitter与法国银行推移动转账进军移动支付，一条推文就能转账

法国第二大银行BPCE Group与SNS巨头Twitter共同功能推出了通过推文进行P2P移动转账的业务。该合作服务将通过BPCE Group的S-Money服务管理——它还允许用户使用短信汇款，并基于信用卡行业数据安全标准——BPCE移动支付单位的头头Nocilas Cahtillon表示，推特用户无需输入银行信息，发条推文就能将资金汇给法国用户。

5 三星新技术使WiFi提速5倍：每秒传输575MB数据

10月13日三星宣布，正在开发一种60GHz的WiFi技术，从而实现理论传输速率和实际速率的一致。WiFi技术，由于受墙壁和其他家电的干扰，目前的理论速率和实际速率之间总是存在差距。用户在无线路由器包装盒上看到的理论带宽基本无法达到。三星正试图改变这样的状况。

6 索尼官方确认年底推国行 PS4 计划 1 年出货 20 万部

近日索尼公司向中国申请的政府批准文书显示，该公司计划在今年年底在中国推出 PS4 游戏机，预计一年出货 20 万部。至于具体的上市地点及时间，以及出货型号等暂时不得而知。早前，微软推出了国行 Xbox One。作为这一游戏机的竞争对手，日本索尼不希望落后于微软，计划在 12 月之前推出 PS4，试水中国市场。

7 浪潮董事长孙丕恕：中国云计算产品将走向世界

10 月 11-13 日在俄罗斯索契举行的中俄经济工商界高峰论坛上，浪潮集团董事长兼 CEO 孙丕恕表示，中国企业有能力将云计算产品推向世界。他在论坛上发言时指出，随着云计算和大数据时代的技术的深层次应用与创新，中国企业的云计算产品和技术已经与世界一流企业站在一个起跑线上，在某些领域已经走到了世界的前沿。

8 阿里上市后首个双十一：全球化与无线化

10 月 13 日，阿里巴巴在杭州宣布其上市后首个天猫双 11 购物狂欢节战略。今年的双 11 将围绕阿里电商生态圈，发力全球化、无线化和平台化三个方向。五年来，双 11 已逐渐从电商营销日转变为购物狂欢节，而今年的促销范围也将从国内扩展到全球。此次双 11 购物狂欢节将是历年商家数目参与最多的一年，仅天猫就有 2.7 万商家参与其中。

9 谷歌董事长：亚马逊是搜索市场最大竞争对手

谷歌执行董事长埃里克·施密特（Eric Schmidt）于 10 月 13 日表示，谷歌在搜索市场的最大竞争对手是亚马逊。施密特反驳了外界对谷歌市场地位的指责，称谷歌仅仅只是“互联网的许多窗口之一”。

10 全球指纹识辨技术市场规模预计将翻 4 倍

据研究机构 IHS，到 2020 年指纹识辨技术市场规模预计将翻 4 倍，达到近 17 亿美元。而且大部分的增长来自于亚洲，尤其是中国。去年苹果就把指纹扫描技术运用在 iPhone 5 中，三星目前也在它生产的手机如 Galaxy 5S 上安装刷指纹传感器，刷指纹传感器虽然便宜，但是不太方便简单。IHS 推测，随着三星在它未来的手机中安装触摸感应器，这一缺点将会改变。

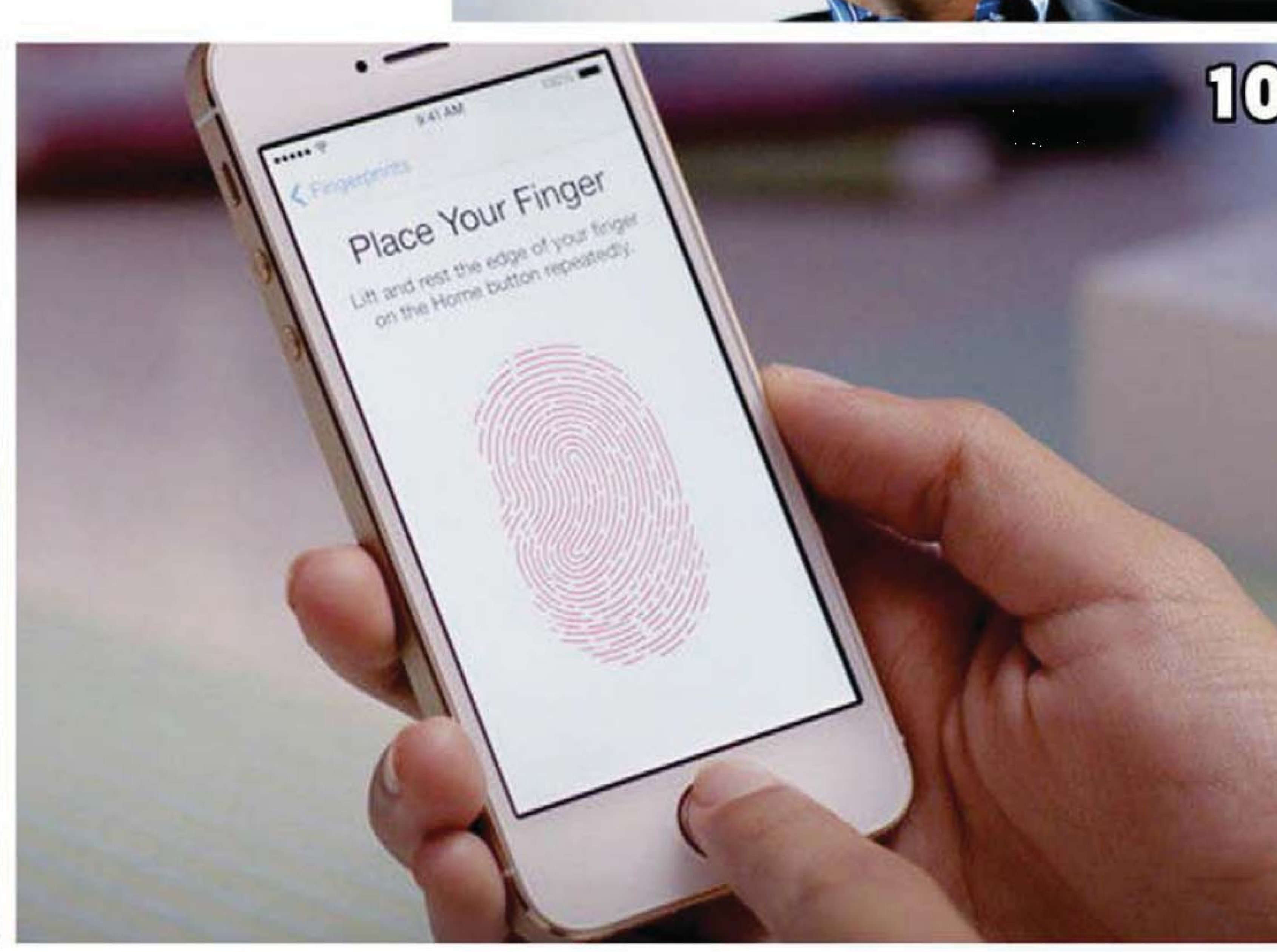
6











斯诺登谈隐私安全：远离谷歌、Facebook

北京时间10月13日消息，美国“棱镜”项目泄密者爱德华·斯诺登(Edward Snowden)近日在接受采访时表示，公众要想保护隐私，就应该远离谷歌、Facebook、Dropbox等流行网络服务。

作为“纽约客节”的一部分，斯诺登接受了主办方的远程采访。当被问及公众应该采取何种措施保护隐私时，斯诺登表示，要想保护隐私，大家就应该放弃使用那些不注重隐私的服务。

斯诺登称，不要使用Dropbox，该服务并不支持加密，无法保护用户的私人文件。他建议用户使用SpiderOak，后者提供与Dropbox一样的服务，但是保护用户分享的内容。

斯诺登还表示，尽管谷歌、Facebook提升了安全性，但依然是“危险服务”。他最后建议，不要发送未加密的短信，要使用RedPhone、Silent Circle等服务。有趣的是，通过谷歌环聊或YouTube观看采访的观众都能在斯诺登讲话时在他头部上方看到谷歌的Logo。

除了隐私，斯诺登还谈到了他如何以及为什么披露文件，将政府的网络监控计划公布于众。他重申，并不追求一个具体的政策结果，只是设法公开讨论这些问题。

公羊：斯诺登简直就跟阴谋论如影随形……



扯淡的手机售后服务

中国市场学会服务质量专业委员会日前公布“中国城市服务质量状况调查”，对北京、济南、哈尔滨3个城市的10个手机品牌30个售后服务单位进行暗访监测，结果发现得分属于D类不及格的多达26家，合格率仅为13.3%。

此次调查制定了客服电话是否有专人及时接听、是否认真记录用户情况、出现故障7日内修不好是否免费提供备用机、能否主动报工号或姓氏、是否使用文明用语、服务态度是否热情等标准。

中国市场学会服务质量专业委员会指出，调查发现，一些手机售后服务单位对国家“三包”规定不熟，也不按照“三包”规定执行，送修7天及超过7天不提供备用机。

■ 涉及的在京不合格手机售后单位

●北京市LG手机（朝阳区朝外大街10号）；

●北京市步步高手机（海淀区中关村南大街6号铸城大厦B座1509室）；

●北京市金立手机（朝阳区东三环团结湖公园西门正对面）；

●北京市苹果手机（朝阳区朝外大街乙6号朝外SOHO A座0912室）；

●北京市三星手机（阜通大街1号院望京SOHO中心2层楼2203室）；

●北京市天宇手机（安慧北里二区11号楼亚运村邮局二层）；

●北京市小米手机（朝阳区望京湖光中街8号）；

●北京市中兴手机（亚运村邮局二层北辰购物中心二层）

公羊：本羊自03年用手机以来，与售后打交道的次数屈指可数，也是幸运。

不用电 会跳的洗衣机

设计师Manuel Melendrez提出一款相当有趣的概念洗衣机。它颠覆了传统的洗衣机设计，就像一个悬挂在天花板上的弹力球。这款洗衣机通过弹跳运动来获取能量，继而产生蒸汽将衣物上的污渍分解，并利用内置的电极化球体吸收污垢；之后更会将衣物烘干并熨烫整齐，这全部的过程只需要15分钟。

使用时用户只需拉下弹力球状洗衣机，将少量衣物放入，并在机器下通风口的位置旋转把柄，它就会开心地上下跳动着工作啦。由于无需搅动或甩干衣物，Dynamo特别适合用来清洁针织、羊绒、真丝等娇嫩面料，而且机器还内置增湿功能，所以完全不需担心衣物会出现褶皱或硬化哟！

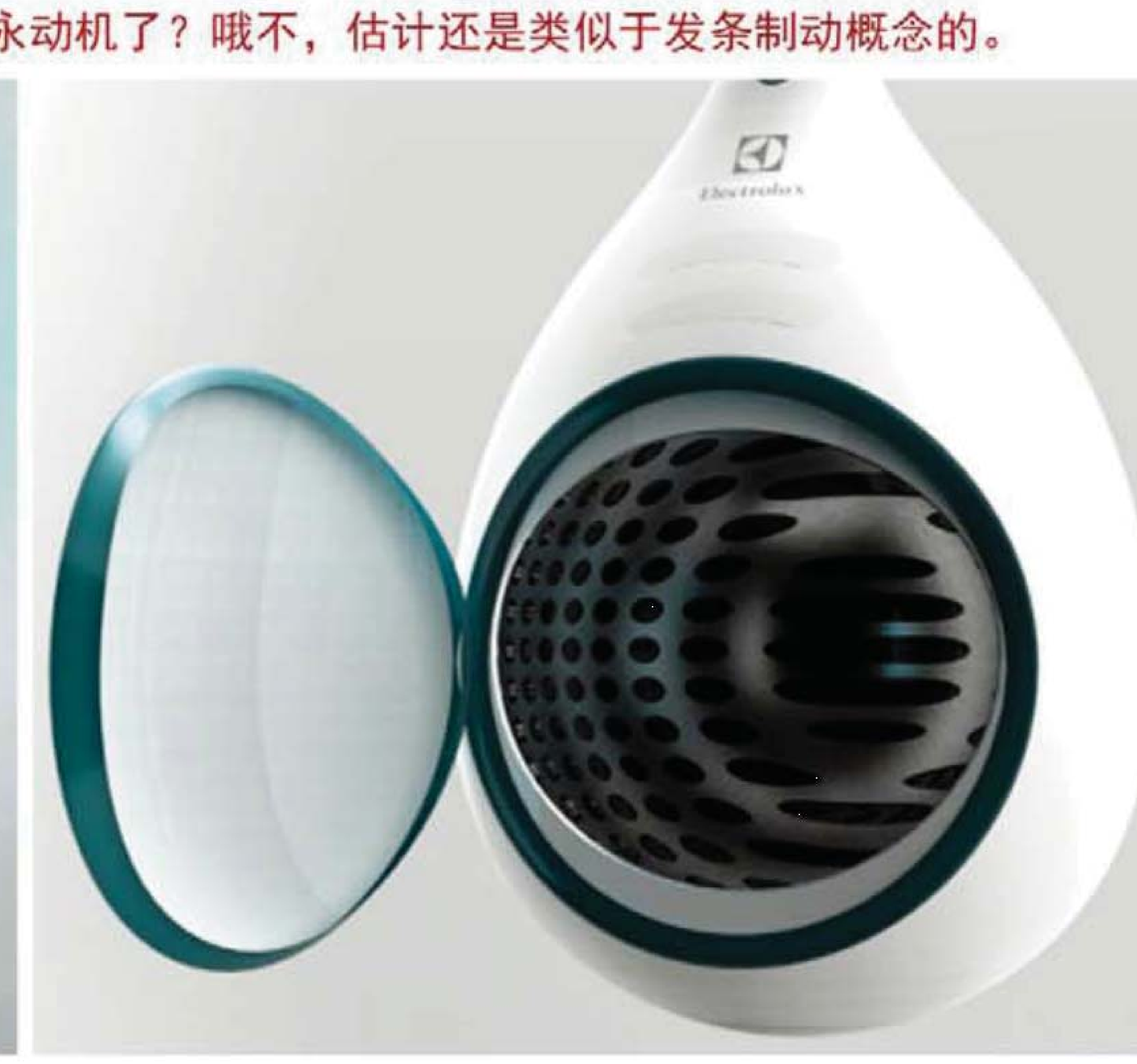
由于该款洗衣机完全通过动能发电，通过蒸汽消毒清洗，所以十分节能环保。而且短时间就可以做到清洁烘干熨烫，可以令繁忙的人群充分利用碎片时间忙里偷闲。

Dynamo目前虽然还只是一个概念，但相信未来它投入市场的可能性还是非常大的，让我们一起来期待吧。

公羊：据我理解，这不就是永动机了？哦不，估计还是类似于发条制动概念的。







车神舒马赫滑雪摔成重伤 全怪 GoPro 头盔摄像机?



去年的一场事故牵动了全世界车迷的心，车王舒马赫在法国阿尔卑斯山区滑雪时发生事故，头部撞到岩石，严重受创。经过大半年的精心治疗，舒马赫的情况已经逐渐好转，从最初的深度昏迷到现在已经苏醒，正在慢慢恢复中。

不过，引起事故的原因直到现在都众说纷纭。F1 记者莫切特透露，造成舒马赫头部重伤的罪魁祸首不是石头，而是绑在头盔上的一台 GoPro 摄像机！加固的机身撞击后加剧了头盔的碎裂，造成舒马赫头部重伤。

F1 记者莫切特向媒体透露称：“真正导致车王受到撞击的不是岩石，头盔上安装的摄像头才是使得头盔撞在岩石上加剧碎裂的一个重要原因，也因此导致舒马赫头部重伤。”

舒马赫的儿子在接受一个法国电视节目采访时也证实了这个说法，他表示对于父亲而言并非摔倒时头部触地，而是安装在头盔上的 GoPro 摄像机。



今年6月中旬，舒马赫私人助理塞宾·科姆代表舒马赫的家庭发表声明，说他已经“脱离人工昏迷”状态。不久之后，经多方证实，舒马赫已经被送入瑞士洛桑大学医院接受新一阶段的恢复治疗，如今，舒马赫正在家中进行恢复性治疗。

此前，《世界体育报》曾报道称舒马赫恢复很快，他已经可以跟家人沟通。而如今，舒马赫的儿子也向莫切特表示，“父亲现在苏醒得很慢，尽管这个速度很慢，但是他还有很多的时间，他的余生都可以用在恢复上，并且还会有大量的时间享受生活”。

公羊：无论原因如何，现在还是希望车王能够身体好转，回复健康。



雾霾日 断联天

10 月中旬，有人反映北京这两天手机经常上不了网，有时候打电话对方都会听不到，难道，莫非，真的跟天气有关？

某报记者来到北京的新街口地区进行试验，手机的 3G 信号时断时续，微博、微信一律刷不出来，回到室内后 3G 信号才恢复，断网前后陆续持续了 20 多分钟，而手机信号显示满格。

某资深电信专家对此现象的解释是：

“雾霾天气对手机信号的确会有影响。3G 信号属于高频信号，穿透能力比较弱，手机信号是一种电磁波，而电磁波是会受天气影响的。严重雾霾天气，空气中颗粒物增多，对信号传播肯定会有阻碍。”

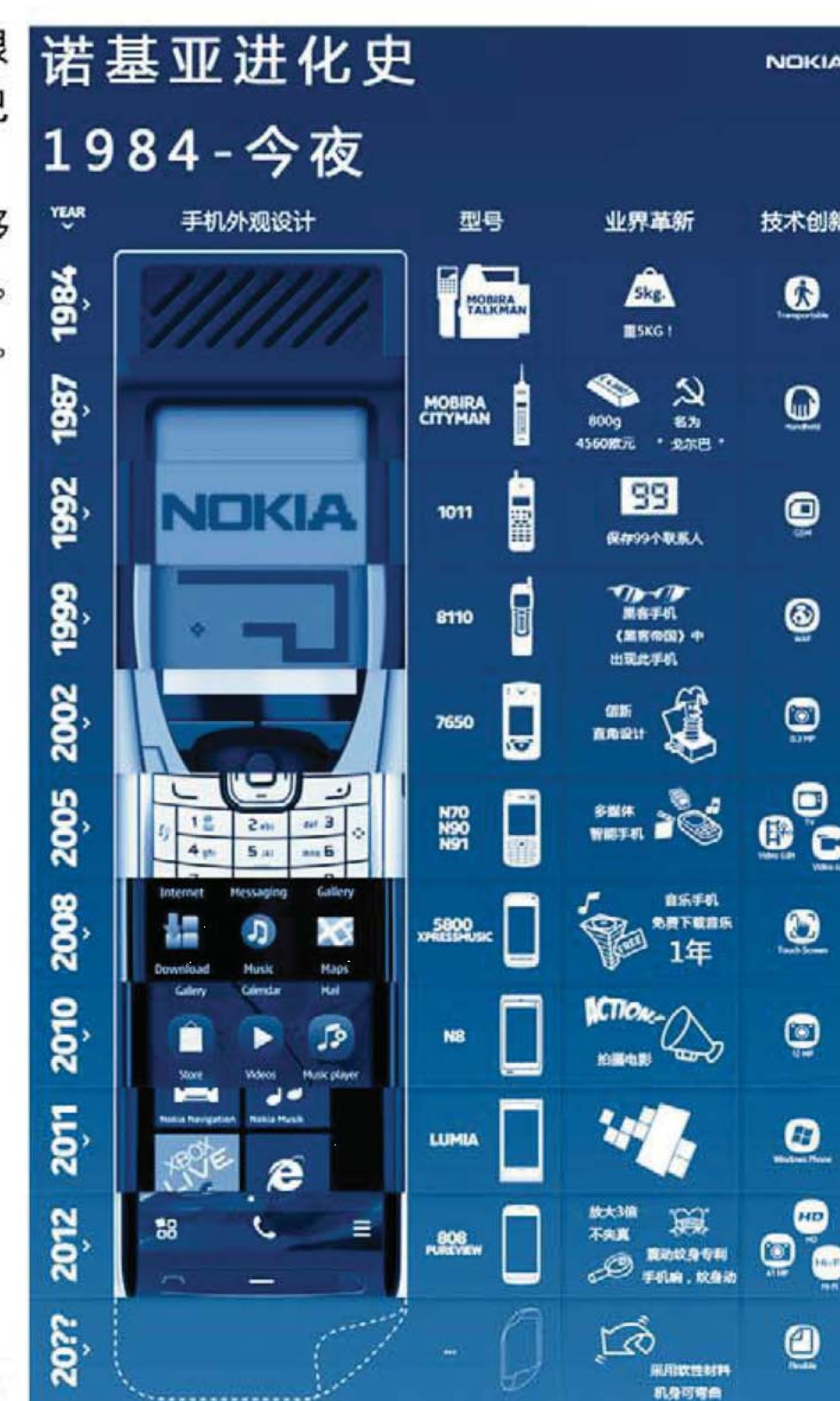
为什么到室内这样的情况一般会好转呢？

“室内一般采用直放站，小范围覆盖，不容易受到天气情况影响。而以现在通信基站的强度，这种影响在大城市不会大面积存在。所以从手机信号格上看不出明显的变化，大部分正常通话都应该不成问题，即便没有 3G 信号，持续时间也不会太长，无需太过担心。”

公羊：什么叫“无需太过担心”！雾霾就要南下了！赶紧多喘两口气申城空气平复下心情先。

致敬经典！诺基亚第一部手机 Mobira Senator

诺基亚，一个时代的代名词，曾经的手机领域霸主，现在已名落西山，就连它的名字可能也会很快就被淡忘了，仔细想想这真令人感到悲哀。现在，诺基亚专注手机研发已经超过 30 年的部门，已经成为了微软公司的一部分，而且贴牌“NOKIA”的机子将会不复存在。



实际上，诺基亚第一款电话机并不以“NOKIA”贴牌，而是一款称之为“Mobira Senator”的移动通讯设备。具体而言，1979 年，诺基亚与一家名为 Salora 的电子公司合并，创造出了 Mobira 品牌。随后 1981 年，芬兰第一款针对电话的系统诞生了，Mobira 开始努力研发基于全新网络的移动通讯设备。当时所谓的新网络指的就是“1G（1st-generatio）”第一代网络，模拟移动通信的标准是来自北欧的 NMT-450，频谱范围为 450 和 900MHz。

Mobira Senator 可能很多人不认识，不过该设备发布之初聚焦了上个世纪 80 年代行业内外的所有眼光。虽然称之为移动通信设备，但其重量高达 8.9kg，形如巨型收音机，便携性是一大问题，所以该设备大多放在汽车内使用，称为首部车载移动电话，而且当时还有锂离子电池这种东西。



如今，Mobira Senator 已经可以当作稀有物般存在，不过它却是当时最先支持世界上首个国际蜂窝网络的产品，同时也是诺基亚发展壮大的根基，因为在两年后又推出另一款便携式车载电话 Talkman，在北欧电信市场中一炮打响，从此诺基亚在业内声名鹊起。

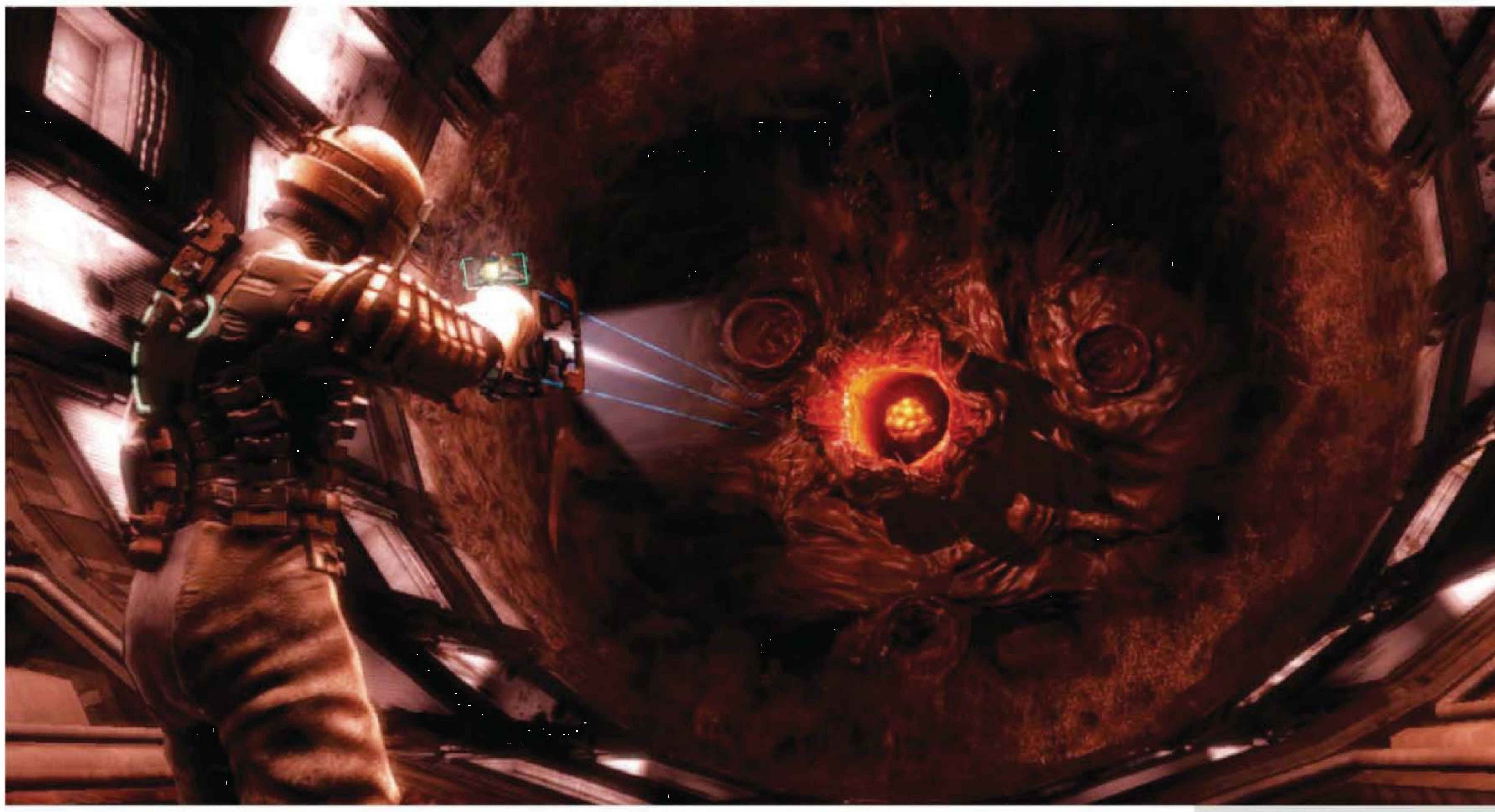
诺基亚售手机业务的科技巨头光环正在熄灭，但你又是怎么认识诺基亚手机的呢？最喜欢的诺基亚手机有哪些呢？若日后还能掺入手机领域，你是否还会支持呢？

公羊：之前有报道，诺基亚将重回老本行：靴子行业……高科靴子，应该会有很多人想尝试。

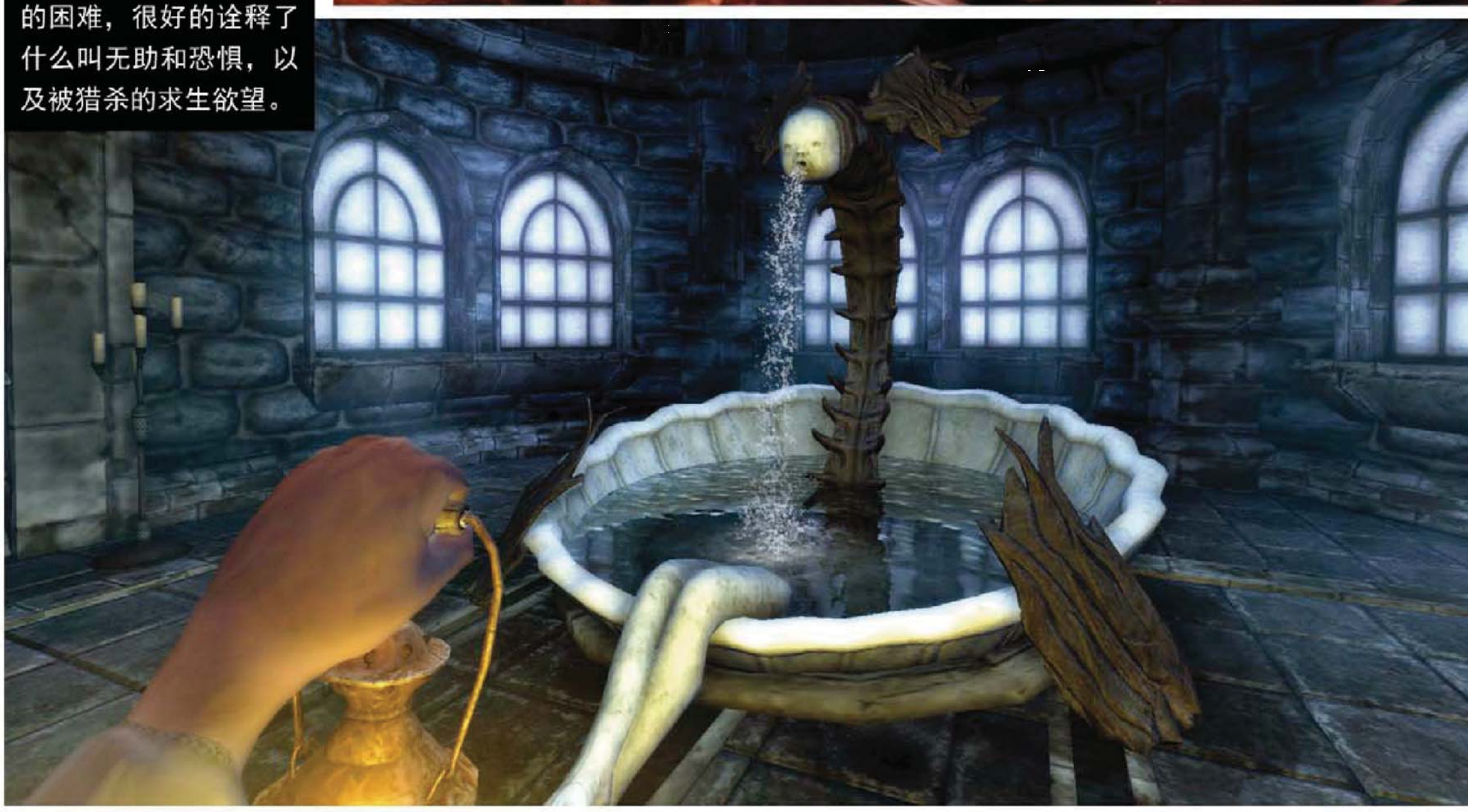
编：阿庆　美：grass

游戏光片

终极恐怖，绝望求生



和游戏的名字《失忆症：黑暗后裔》一样，这绝对是一段你不愿回忆起的恐怖游戏经历。游戏的阴暗气息会随着你对古堡的深入而逐渐增加，你没有武器可以反抗，没有救命的队友，有的只是手里的灯笼。在城堡里游荡的你，既要担心灯笼熄灭，又要小心恐怖怪物的来袭。游戏真正强调了“生存”的困难，很好的诠释了什么叫无助和恐惧，以及被猎杀的求生欲望。



伊萨克·克拉克在石村号上的第一次冒险，就创造了一种新型的生存恐怖游戏。游戏把《生化危机 4》里的战斗与探索元素锦上添花，把僵尸替换成了更恐怖的外星怪兽，让人耳目一新。这种科幻元素满满的生存恐怖，瞬间让玩家爱上了它。《死亡空间》最初于 2008 年发行了第一作，随后又推出小说、漫画、动画等多种类型作品。尽管《死亡空间 4》尚未确认，EA 也否认了被砍掉的谣言，但依旧是遥遥无期。

《死刑犯：罪恶起源》的创作灵感源于经典的惊悚悬疑片《沉默的羔羊》。玩家在游戏中扮演一位 FBI 连环凶杀案调查科探员，他在奉命前往一座偏僻的监狱审问凶犯时，发现整个监狱的囚犯和狱警都处于狂暴状态，究竟发生了什么事情？游戏中的惊骇氛围，会让玩家的心理一直处于高度紧张状态，即便如此，还得凭借纯粹的本能、工具以及追踪技巧来抓住凶犯，让他们接受法律的制裁。

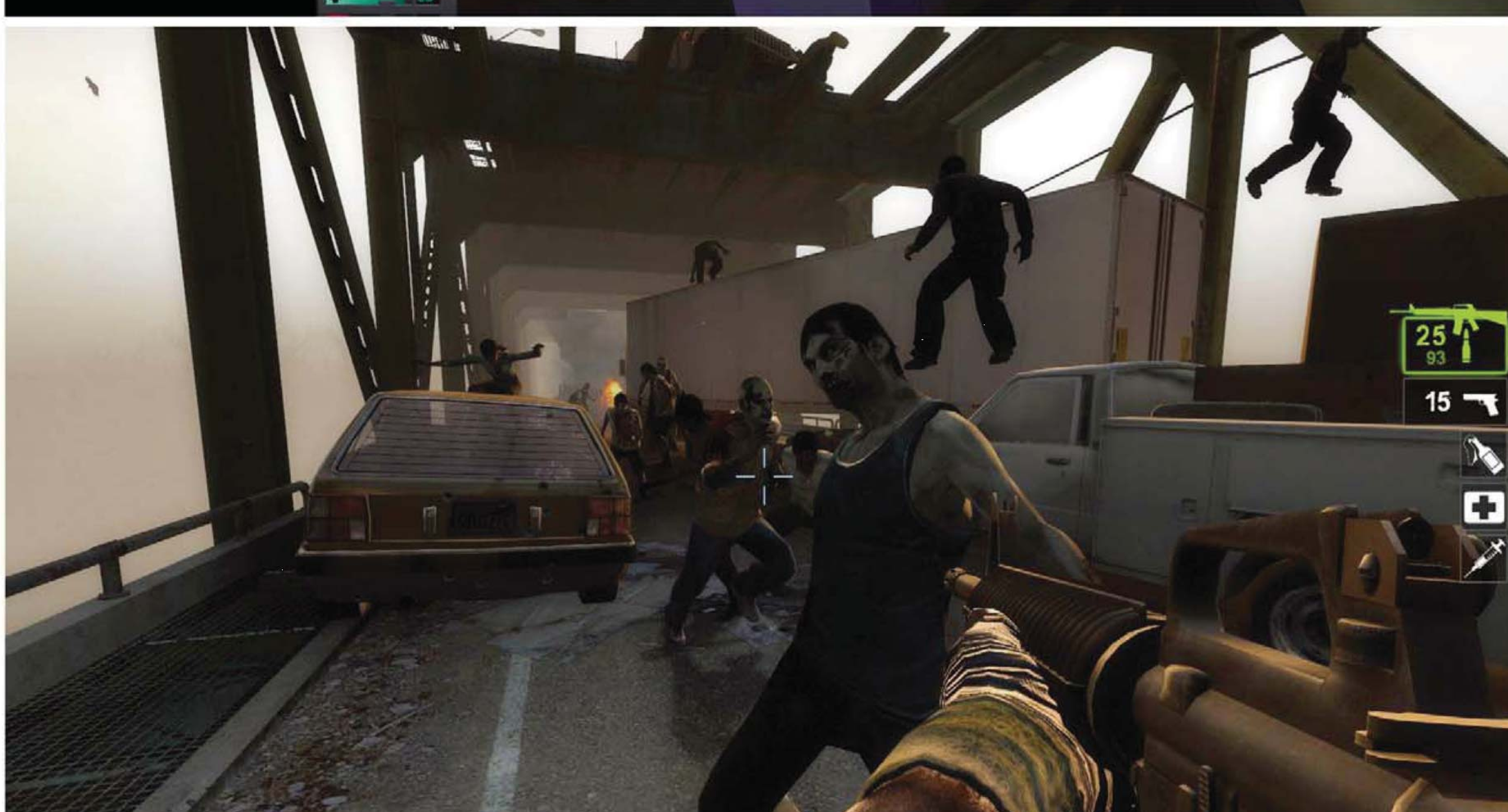




《心灵杀手》是一款着重于心理恐惧的游戏，剧本主要由山姆·莱克编写（《马克思·佩恩》是其代表作），游戏发行之后便广受好评，许多玩家都认为这部作品在故事叙述、游戏步调和气氛等方面非常杰出，更在《时代》杂志所刊登的“2009 年度十大游戏”中荣登榜首。2012 年 在 Xbox Live 上发行的独立作品《心灵杀手：美国噩梦》并不是续作，真正的《心灵杀手 2》并没有太多消息。

和其他的生存类恐怖游戏不同，1999 年发售的《网络奇兵 2》所展现的是另一种独特的方式。游戏的内容与属性设定可以说十分新颖，各种属性除了玩家常见的力量、耐力及灵敏度外，特别值得一提的属性就是心灵力。在游戏中，心灵力其实就是 RPG 游戏中的魔法力，用来决定玩家施展心灵术的成功机会和效果。心灵力是很具有创意的设计，还提供了崭新的解谜方式，这在当时的游戏中是很少见的。





《求生之路 2》是 2008 年由维尔福软件公司开发、以丧尸为主题的恐怖生存类游戏《求生之路》的续作。和前作相比，第二部作品加入了消防斧和电锯之类的近战武器，对于环境描绘更加逼真，幸存者个性更加鲜明。恐怖气氛把握的相当好，使玩家能感到尸潮袭来的压迫感。强大的 HUD 使得紧张的动作更容易理解，整个游戏保持着 B 级电影的韵调。

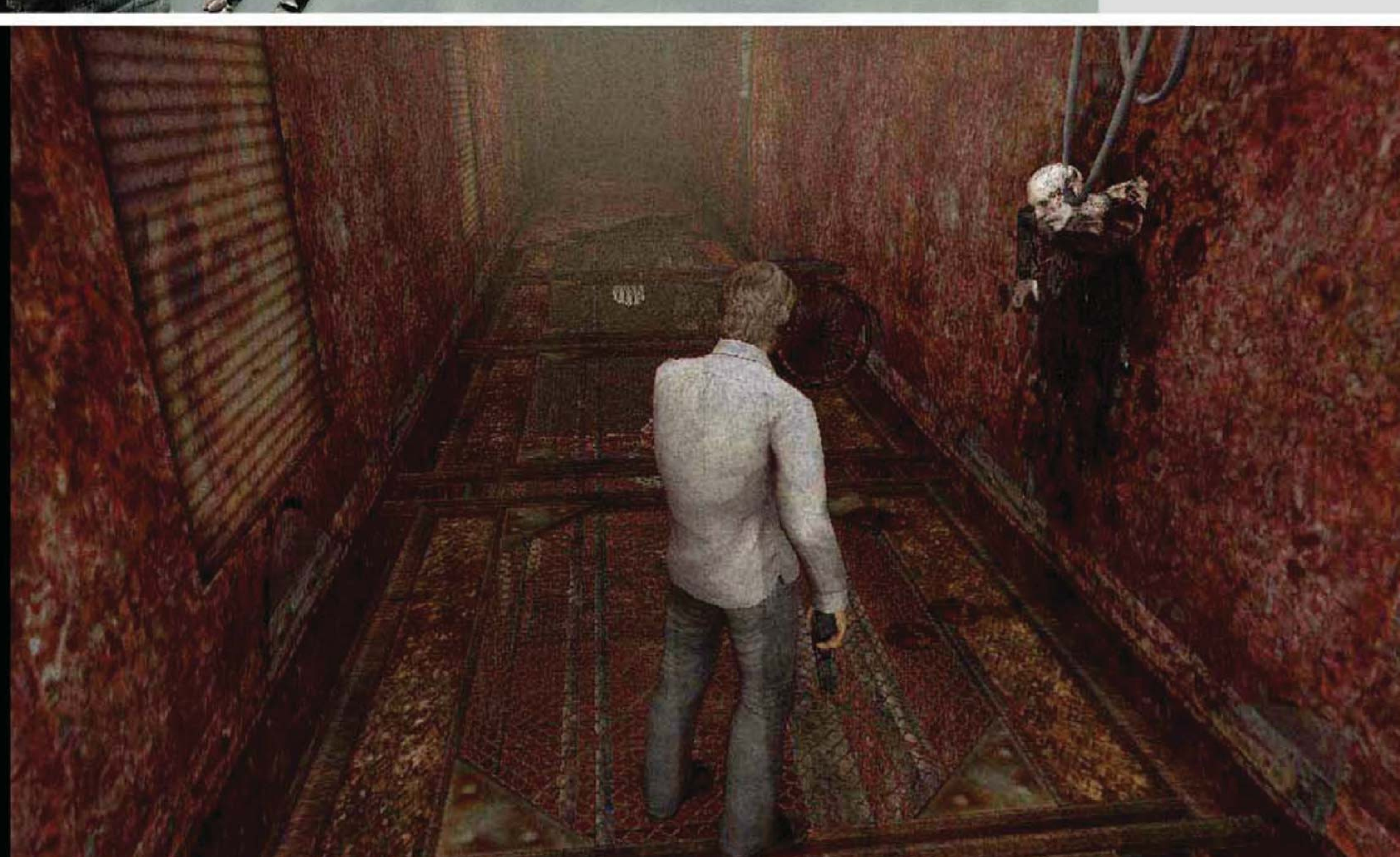
《生化危机》系列可以说是开辟了生存恐怖类游戏的新纪元。《生化危机 HD 重制版》根据 2002 年在 NGC 平台发售的《生化危机 复刻版》打造，游戏的人物模型进行了重建，画面有了质的飞跃，界面也重新制作以符合现代化审美标准。身临其境的感官体验，还有种种惊悚瞬间，绝对会让你吓尿。本作的 PS3 以及 Xbox 360 版将于今年 11 月 27 日发售，而 Xbox ONE、PS4 以及 PC 版则要等到明年春季。





《我还活着》是由育碧上海工作室开发的一款生存解谜游戏，主角亚当遭遇了空前绝后的大地震后发现，世界陷入了一片秩序崩溃的局面，在一片残砖断瓦的废墟中，人们为了生存不择手段，亚当将在这个世界中面对许多发人深省的抉择。灰蒙蒙的大地，空气中到处都是该死的尘埃，整体黑灰与白色的游戏画面给人带来的感觉就是压抑与低落，像是处于一直处于梦境之中。

《寂静岭 4》发售于十年前，采取了和前作都不同的展开方式，游戏从一种独特但又引人入胜的方式展现了另一种“生存恐怖”。游戏的大部分场景都发生在主角的公寓里，让大部分人都觉得最安全的这个地方变成了难以想象的恶魔之地。本作从电影《异世浮生》以及小说《树叶屋》等作品中获得灵感，让《寂静岭 4》成为了独树一帜的作品，而且不缺少吓人的瞬间。





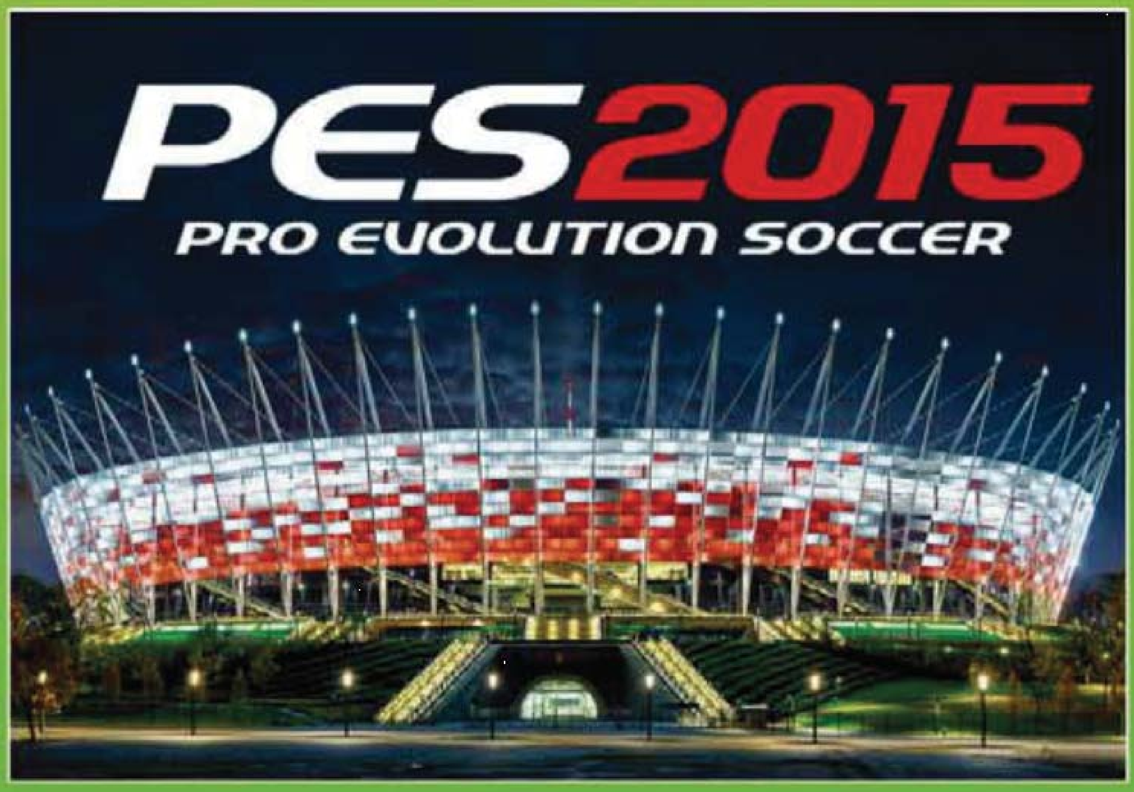
《DayZ 独立版》由波希米亚互动工作室研发，Steam 平台独占。这是一款以残酷生存为主题的游戏，在游戏里你的主要职责并不是杀丧尸，而是竭力避开它们搜寻或争取物资，同时，还要避开最大的敌人——其他人类。《DayZ》原先只是《武装突袭 2》上的一个丧尸 Mod，在 2011 年左右就已经风靡俄罗斯、美国等地，最后进而变成了一款成功的独立游戏。

《逃生》又名《鬼屋狂奔》，本作是一款恐怖生存游戏，玩家扮演一位勇敢的新闻记者，前往一家已倒闭多年的精神病院，在这密不透光的环境中很容易陷入一种绝望的状态，你不知道在阴暗的角落里到底藏着什么，但又必须去一看究竟，这种矛盾的心理会非常的刺激。一不小心，你就会被那些如丧尸般强壮而嗜血，智商又高得多的怪物袭击。你要做的不是跟这些怪物搏斗，而是要夺命狂奔，逃出生天并发掘真相。





《异形：隔离》是一款求生类恐怖射击游戏，生命岌岌可危的死亡气息让玩家领会到什么才是真正的无尽恐惧。故事发生在《异形》的十五年后，艾伦·雷普利的女儿阿曼达卷入了一场为生存而展开的绝望战斗，她身负揭开母亲消失之谜的真相，同时还要面对来自致命且无法预知的异形的袭击，但她并没有足够的能力来与之对抗，所做的一切仅仅只为了活下去。



实况足球 2015

■编：阿庆　■美：grass

游戏类型	体育竞技
游戏特点	足球明星出境、配置亲民
适宜人群	球迷、体育竞技游戏爱好者
英文名称	Pro Evolution Soccer 2015
制作公司	Konami
游戏平台	全平台
发售日期	2014-11-13

《实况足球 2015(Pro Evolution Soccer 2015)》继续使用Fox引擎打造，保证了足球运动轨迹符合真实环境，通过次世代平台的强劲效能带来更高阶的视觉享受。而来自全球的开发人员也确信本作能重新找回《实况足球》系列核心的操控手感与游戏性，让每个传球、射门与无持球状态下的跑动都能满足玩家不愿受束缚的期待，达成最极致的赛事呈现。《实况足球 2015》的游戏封面是拜仁慕尼黑的人气巨星——在2014世界杯决赛上为德国队打入制胜进球的“新球王”马里奥·格策赫然在目。

虽然早前外媒就已经爆出了《实况足球 2015》的疑似PC配置，不过很明显一切都要以官方为准。10月初，官方在推特上终于正式公布了该作的PC配置要求，虽然不像早先盛传的配置中那样支持XP，不过从其他方面来看，推荐配置仍然非常亲民，I3、2GB内存、GeForce 7950显卡就能流畅运行本作。



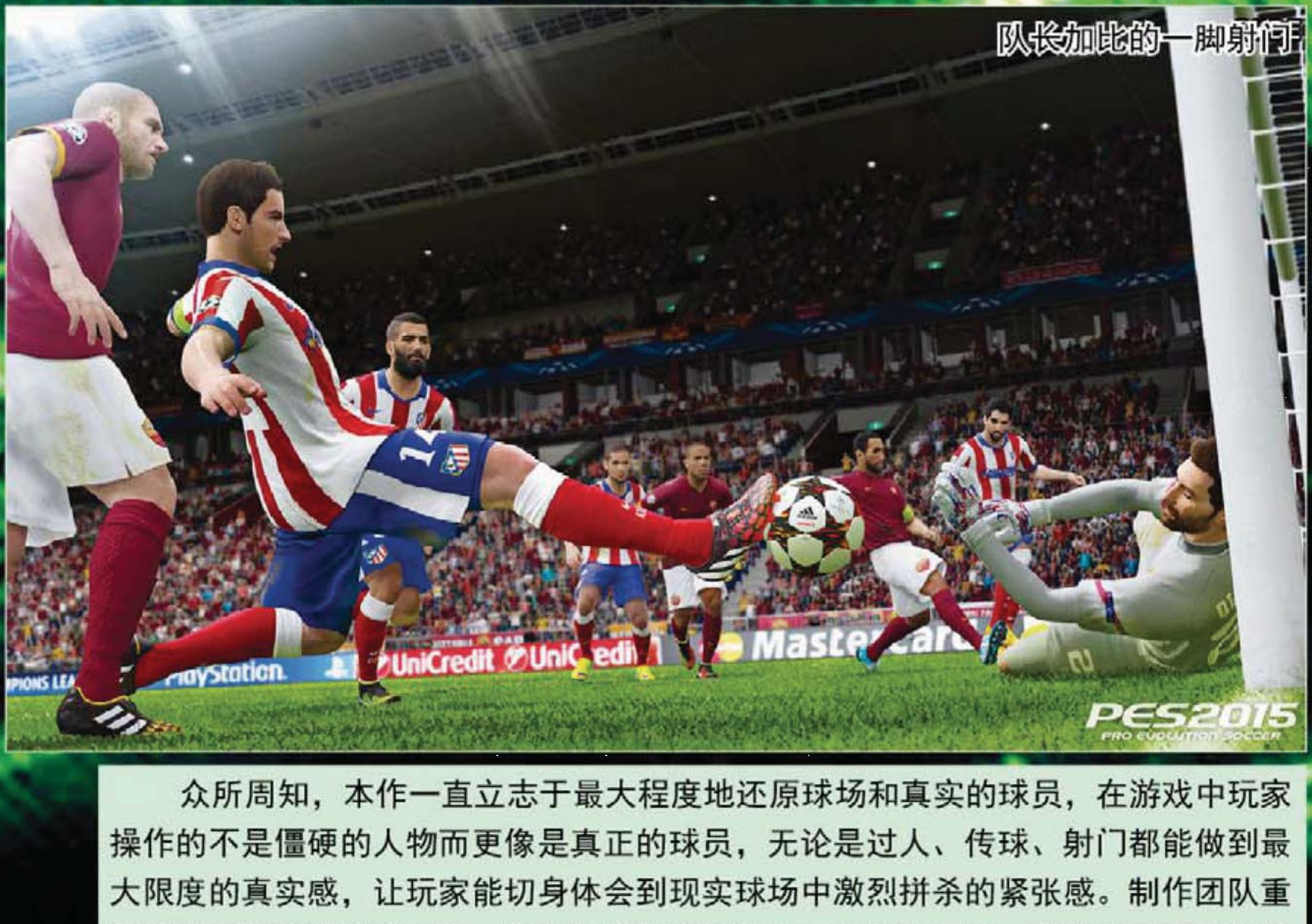
马里奥·格策的个人能力



带球飞奔中的J罗



在线升级，更新球员能力



队长加比的一脚射门

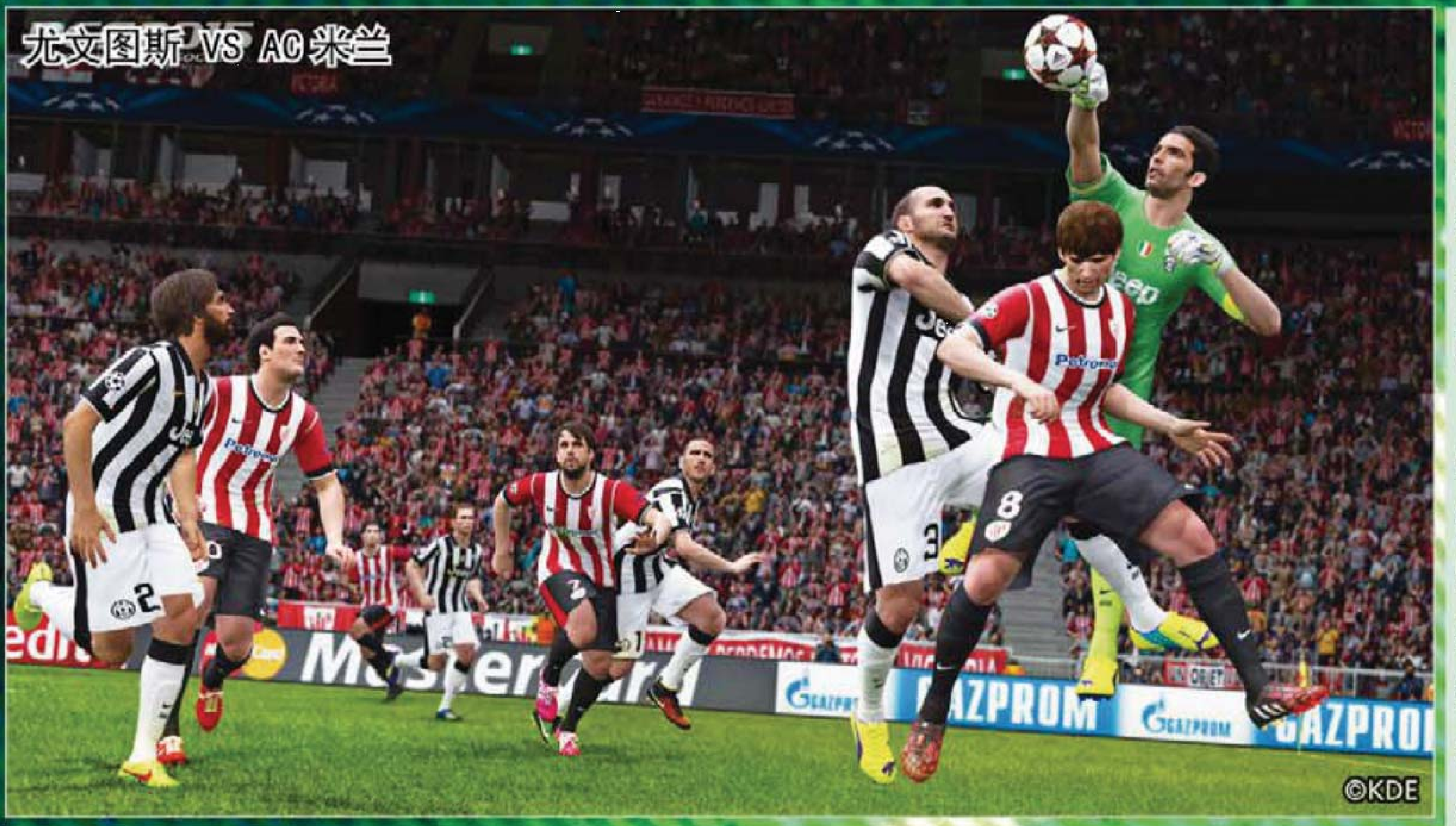


体育场里的观众



游戏中的摄像师

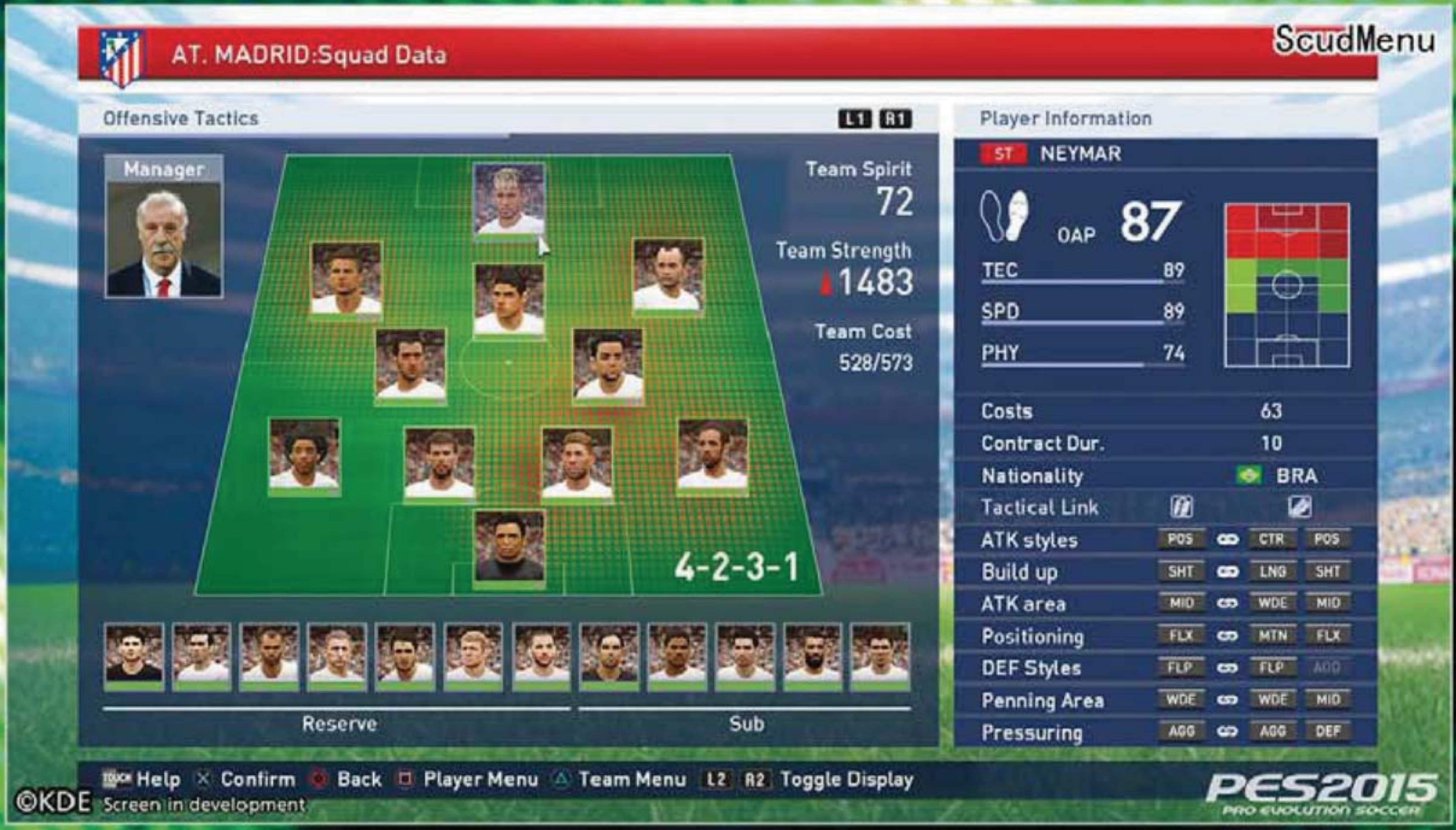
众所周知，本作一直立志于最大程度地还原球场和真实的球员，在游戏中玩家操作的不是僵硬的人物而更像是真正的球员，无论是过人、传球、射门都能做到最大限度的真实感，让玩家能切身体会到现实球场中激烈拼杀的紧张感。制作团队重新设计了游戏的关键元素，例如射门和守门都有了全新的系统，游戏中玩家可以精细控制一次射门的力度和角度，无论场上发生任何情况，玩家都能按照自己的意愿进行快速反应。



尤文图斯 VS AC 米兰

在行为规律上，《实况足球 2015》将通过大量细节，让球员的外观和行为酷似现实中的真人。Konami 今年制作了 1000 名球员，球员具有各自独特的动作和球风。游戏会根据真实球队的情况调整战术策略，防守反击、前场压上或者后场龟缩。在犯规方面，进球或被针对的时候球员都会做出真实的反应，情绪甚至能影响到队友的比赛状态。

球员的个性将进一步通过无缝动画展现，追求急速操控反应，却没有牺牲动画帧数，运动轨迹都是实时演算的，同时兼顾球员的位置，足球的速度。球员人物模型也精心制作，无论是观众还是场地，全都统一由一个光源渲染，让画面更加真实。为了模拟顶尖赛事的现场气氛，现场观众的动作经过了极大改进，将会根据场上情况制造人浪和其他互动反应。每个球员都有自己独特的运球方式，不再依赖小技巧。新增技能包括近距离控制，瞬时加速、减速，从慢走到快跑，有着不同节奏的跑动配合。玩家可以全面控制局面，选择紧逼，断球或阻拦。成功的防守完全取决于玩家的选择，使用跑动节奏和近距离控制是击败对手的关键，也是抵御进攻的关键。





效力于尤文图斯的洛伦特

球队的阵容和打法都参照真实球队，球星也服从球队风格，但他们的跑动和球风明显可辨认。最著名的球队不仅会像真实世界中的那样跑动和寻找空档，而且防守和进攻的习惯也会体现。世界级球星的出众之处不仅在于他们的特色动作和技巧，身体素质能力上也是胜人一筹。



和《FIFA 15》（左）的建模对比

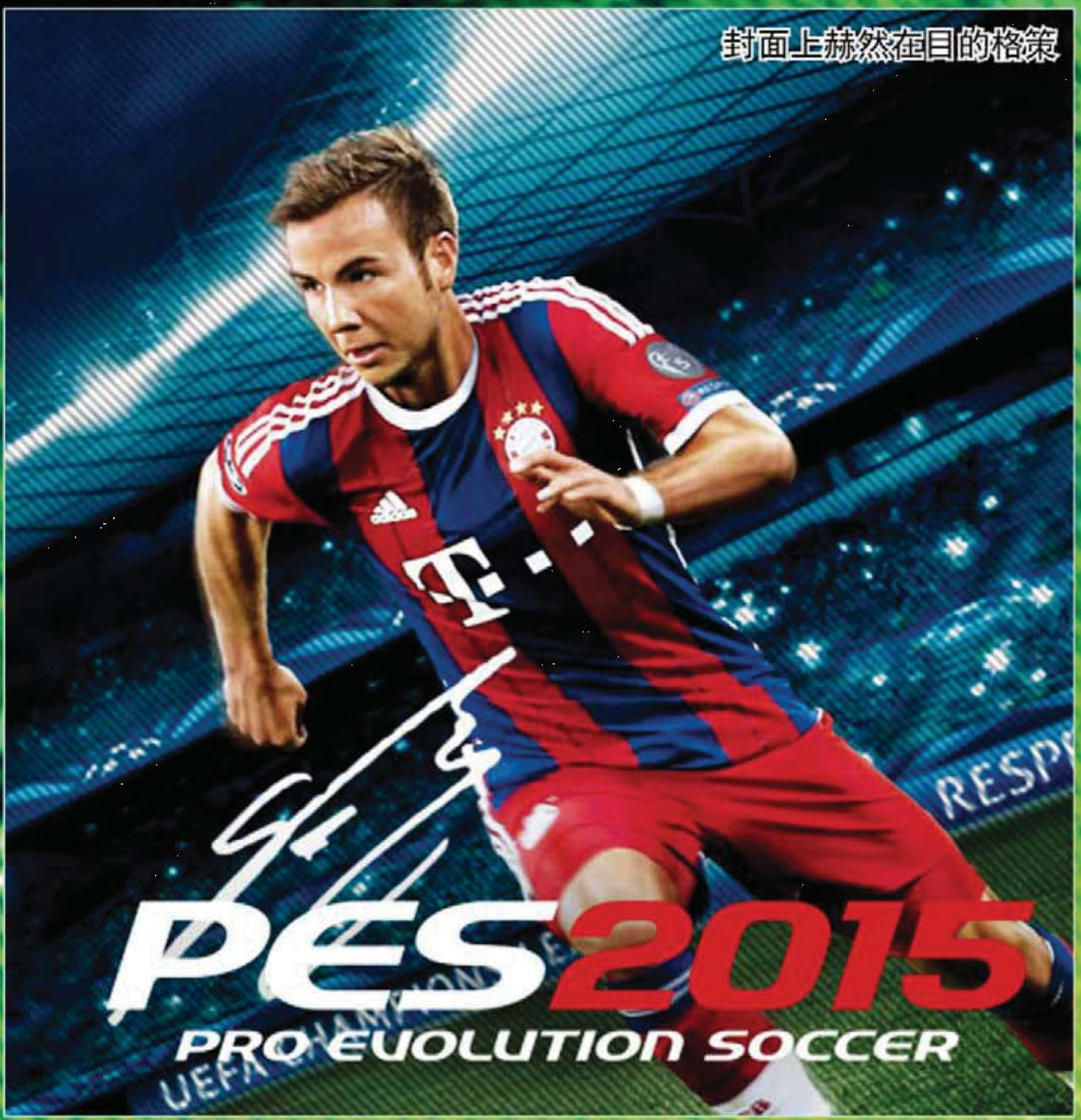
系列首次增加了经理人系统，并且应玩家要求，重做了大规模的在线联赛，让玩家可以收集 GP，与其他俱乐部进行交易，添加球队经理和球员。球员状态不佳的话会导致赛场上表现不稳定。游戏中的团队精神将扮演重要角色，决定经理和球员之间的关系，让队友之间配合更默契。玩家扮演的球队经理，需要懂得如何制造天时地利，还能要求草皮的长度，根据传球需要控制草皮阻力。

球场编辑器将会回归，新增了草坪纹理样式、边线颜色、座椅颜色、球网网格等功能，以此可以打造自己的主场。此外还可以编辑球员。新增授权球场，完全还原真实球场上的颜色和磨损。每周的 DLC 更新，会根据英国、法国、意大利、西班牙和巴西的联赛情况更新球队数据，还将根据现实表现更新球员数据，如果某一球员在现实中连续进球，他在游戏中的数值也会相应提高。游戏不仅有在线模式，还支持离线模式。

不知从何时起，EA 的《FIFA》系列开始逐渐超过了 Konami 的《实况足球》系列，成为了足球竞技类游戏的霸主。不过 Konami 显然并不打算轻易地放弃曾经属于自己的王座，把宝都压在了《实况足球 2015》上。《FIFA 15》早前就已经登陆了各大平台，而《实况足球 2015》则要等到 11 月 13 日才登陆 PC、PS3、PS4、Xbox 360 和 Xbox One 平台，只有到那个时候各位玩家才能真正体验到两款游戏的区别。



游戏试玩版已开放下载



封面上赫然在目的格策



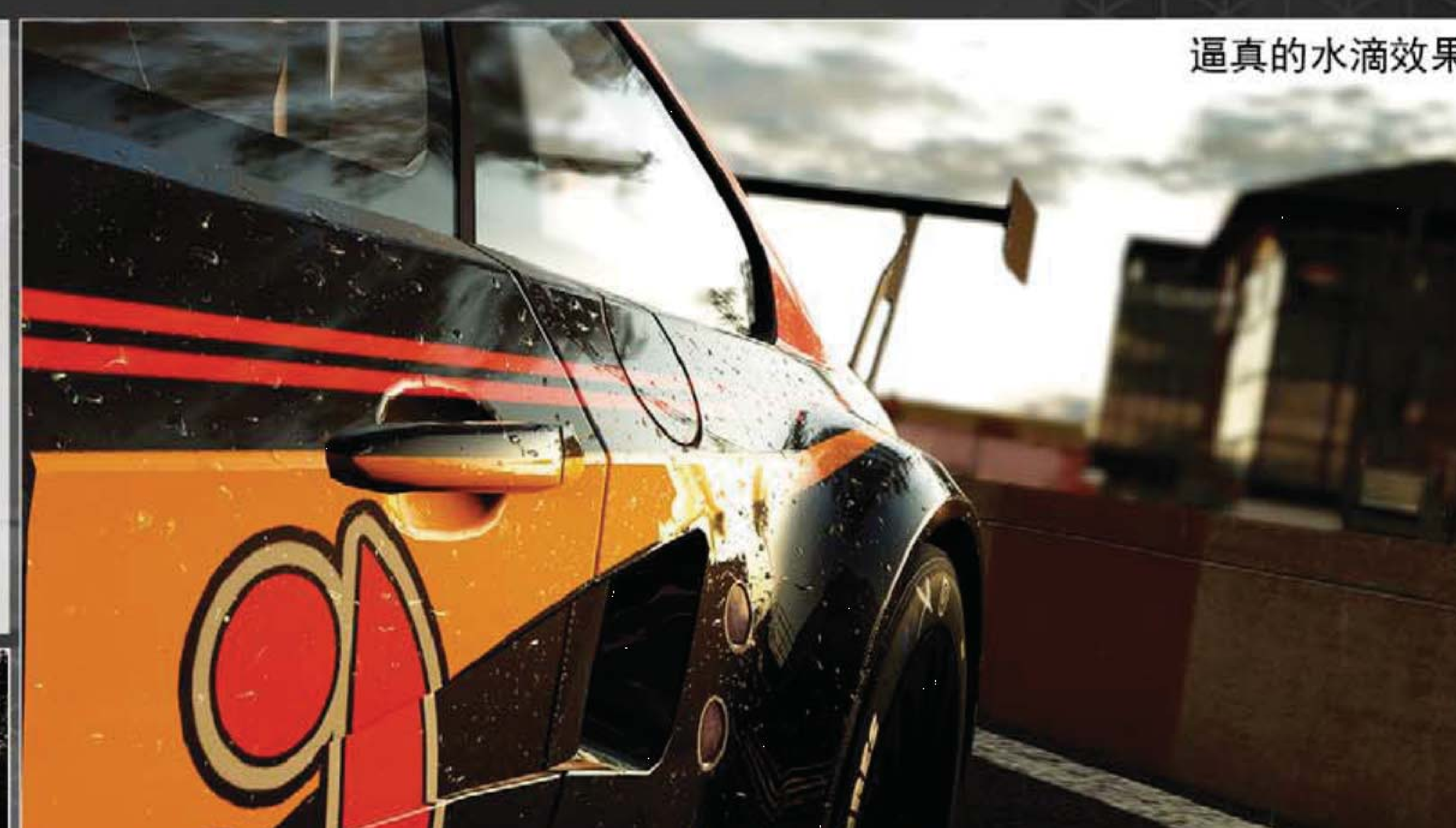
赛车计划

□编：阿庆　　□美：grass

游戏类型	赛车竞速	英文名称	Project CARS
		制作公司	Slightly Mad Studios
游戏特点	拳打 GT 脚踢尘埃	游戏平台	次时代平台
适宜人群	竞速游戏爱好者	发售日期	2014-11-18

《赛车计划（Project CARS）》由制作了《极品飞车 13》的 Slightly Mad Studios 工作室打造，游戏以逼真干净的画面吸引了不少竞速粉丝的关注。本作支持 DX11 技术，加入了动态逼真的天气系统，游戏中也收录了大量不同种类的汽车，是 2014 年最值得期待的竞速大作之一。

画面好的赛车游戏真不少，但如此逼真的也许就只有《赛车计划》和《驾驶俱乐部》了。近期，Slightly Mad Studios 为了给即将在 11 月发售的《赛车计划》宣传，公布了一批新截图，展示了游戏中的水滴、火焰等逼真而华丽的细节，不得不说，这画面实在太可怕了！


逼真的水滴效果


下完雨后湿滑的路面



PC 和 PS4 的画面差异不大


小编也很期待这款大作


排气管的火焰十分惹眼

在 EGX 2014 游戏展上，制作人安德里·都铎在采访中说道："我们会一直优化游戏，直到最后的阶段。开发过程就像坐过山车一样，比如我们的制作团队无论怎么做都不能让画面达到 60FPS，而过了两天突然完成了这个目标，真的很爽。""对于竞速游戏来说，60FPS 真的非常重要。"安德里继续补充："玩家不知道的是，如果物理运算达到每秒 600 次，而玩家手柄的操作记录频率将会达到每秒 250 次。《赛车计划》在这方面做得更好，我们的数字比起其他游戏更大，带来的效果也是不



4K 分辨率实机演示

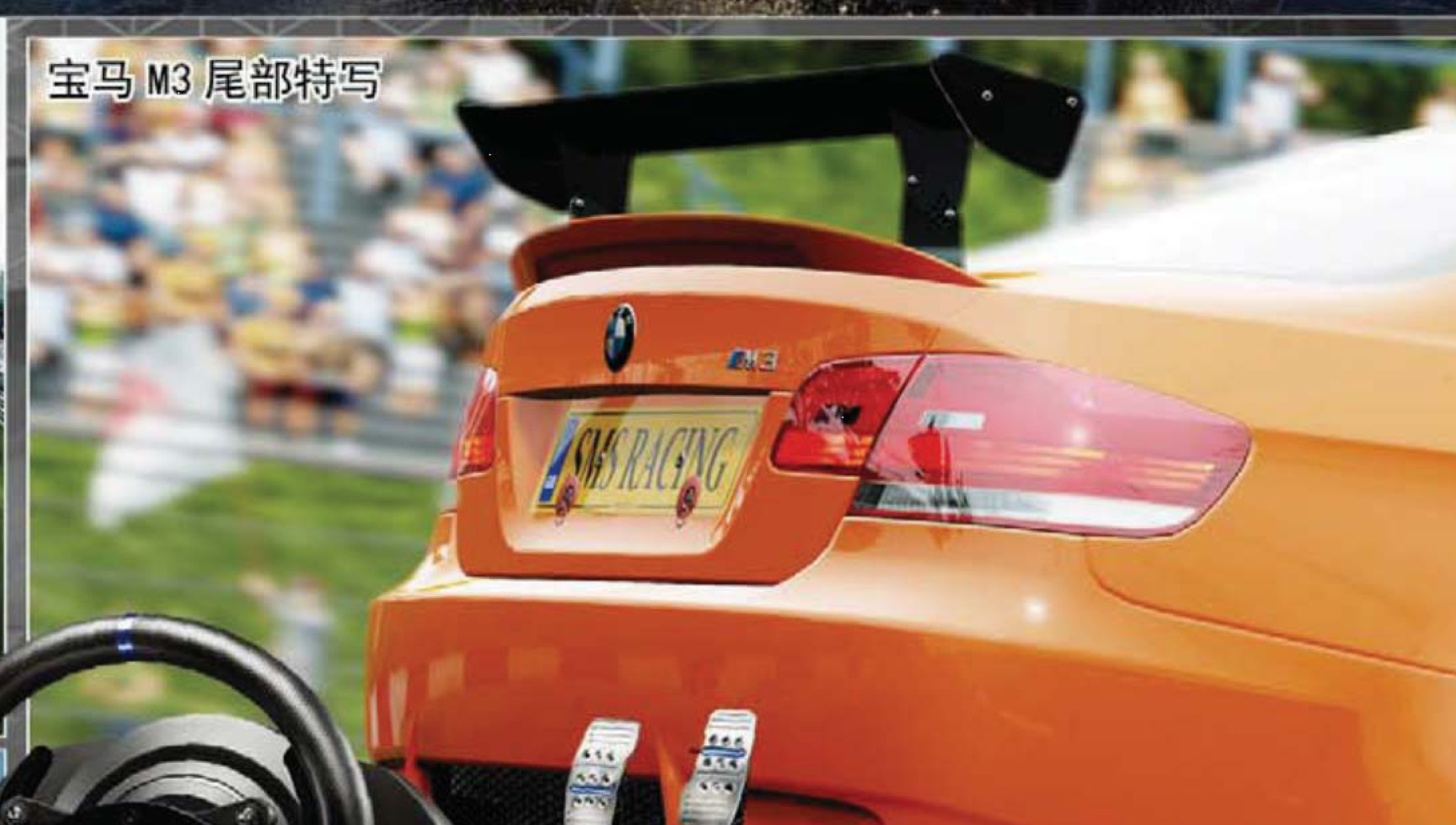

车内视角，各种按钮

同凡响的。屏幕每秒刷新 60 次的同时，我们对轮胎、物理碰撞和悬架这些东西的计算是 600 次。另外，游戏中的每辆汽车多边形多达 6 万，而 PC 版在顶级显卡的渲染下则多达 20 至 30 万。”

本作的完美画质效果一向是开发商主推的卖点，多角度呈现的动态赛车世界令人神往。然而，很多玩家一直对本作的 PC 版与次世代版画质差异存在着浓厚兴趣，介于此原因，媒体也来凑了把热闹，公布了一组《赛车计划》PS4 和 PC 最高设定的对比截图，两个平台看上去差异不大。为什么选 PS4 而不是 Xbox One 呢？那是因为 Xbox 平台的帧数还达不到 60FPS，Xbox 用户已哭瞎。


这撞得真够惨的


两辆风之子的追逐


宝马 M3 尾部特写


PS 专用方向盘


各种老爷车也将登场


夜晚灯光下的车辆

为了让玩家领略到更多的大作风采，《赛车计划》的官方网站在今年四月就已经开通了，开发商不断地在网站上发布了各种令人难以置信的截图及游戏相关壁纸。这些逼真的图片高度还原了赛车建模、路面纹理以及植被构建。游戏中拥有超过 60 条的赛道，通过官网我们还了解到游戏将包含一个职业生涯模式。除了这些高分辨率的图片和信息，开发商表示游戏的音效将是重头戏之一，低沉有力的引擎声，轮胎与地面摩擦的音效也将带给你身临其境的体验。

《赛车计划》拥有顶级的画质和操控，让人耳目一新的时间、天气系统，以及深度的车辆调试和维修站功能。游戏被各大媒体形容为目前全球最华美、最刺激、最先进的赛车游戏。游戏也将分别支持索尼和 Oculus Rift 的虚拟现实眼镜，玩家就可以获得更逼真的驾驶体验，只要转动头部就能看到整个驾驶舱和车窗外的景物，甚至可以通过转头查看车后的路况，可想而知，不少人会因此“晕车”吧。

根据目前的消息，从 11 月中旬起，《赛车计划》将陆续登陆 PS4、Xbox One、PC 和 Wii U 平台，大家拭目以待吧！



堕落之王

□编：阿庆　　□美：grass

游戏类型	动作角色扮演	英文名称	Lords Of The Fallen
		制作公司	Deck 13 & CI Games
游戏特点	黑暗奇幻	游戏平台	次时代平台
适宜人群	喜欢被《黑暗之魂》虐的玩家	发售日期	2014-10-28


光头代表着硬派

《堕落之王(Lords of the Fallen)》是由《巫师2》总监托马斯·高普率领的波兰公司CI Games和德国deck 13工作室联合制作的第三人称动作角色扮演游戏。本作的背景设定在一个西方中世纪奇幻世界之中，神祇背叛了人类的信仰，化身成了堕落之王。世人也被划分为了两派，一派人对于堕落之神唯命是从，另一派人则奋起反抗。玩家扮演一位名叫汉肯的人类，与堕落之王及其声势浩大的恶魔军队殊死交战。在冒险中，玩家将面临一系列抉择，不同的决定会影响到玩家自己甚至是世界格局，剧情走向也会推向不同分支。


正所谓自古枪兵幸运E……

在游戏中玩家能够选择三种职业：牧师，战士或盗贼。每个职业都有着独特的技能树，玩家可以使用三种职业特有的远程法术、近战重击和潜行技能。比如盗贼有一个叫召唤克隆的法术，它可以让克隆来吸引敌人的仇恨，在分散注意力后给予敌人致命打击。

光线投过沾血的窗户，映射在摇摇欲坠的壁灯上，整个地牢显得无比阴森恐怖，在这遍布古老建筑的世界，处处都能感受到充满邪恶的生命流动。得益于次世代的效能，这就是《堕落之王》在次世代平台的画面表现。

《堕落之王》并不是传统意义上的割草游戏，执行制作人托马斯·高普在采访中说过：“如果玩家想通过狂按手柄按钮的方式来进行战斗，那将很有可能会屡遭失败。本作的战斗系统十分有条理，进攻、格挡和闪避缺一不可。在一场Boss战中，


看看里面有啥

玩家需要谨慎地选择进攻时机，在Boss露出破绽时就要毫不犹豫地上前攻击，毫无规律地进攻只会被对方虐杀。”同时，玩家还需要时刻注意自己的装备重量，穿着笨重盔甲会使你的动作变慢，这时候疯狂地攻击只会让自己承受更多的伤害，所以明确自己角色的发展方向对于玩家来讲至关重要。

《堕落之王》自从公布以来就受到许多玩家的关注，这其中的大部分原因就是其堪比《黑暗之魂》的难度。《黑暗之魂》中最经典的无疑是那一句“You died”，整个游戏过程中死上几百次也是非常正常的，而《堕落之王》也是这样一款极具挑战性的游戏，与魔物战斗，粗心大意会让你付出生命的代价，不过在难度上相较于《黑暗之魂》来说宽容了许多，但也不会很简单到哪里去。


场景和光影都很不错

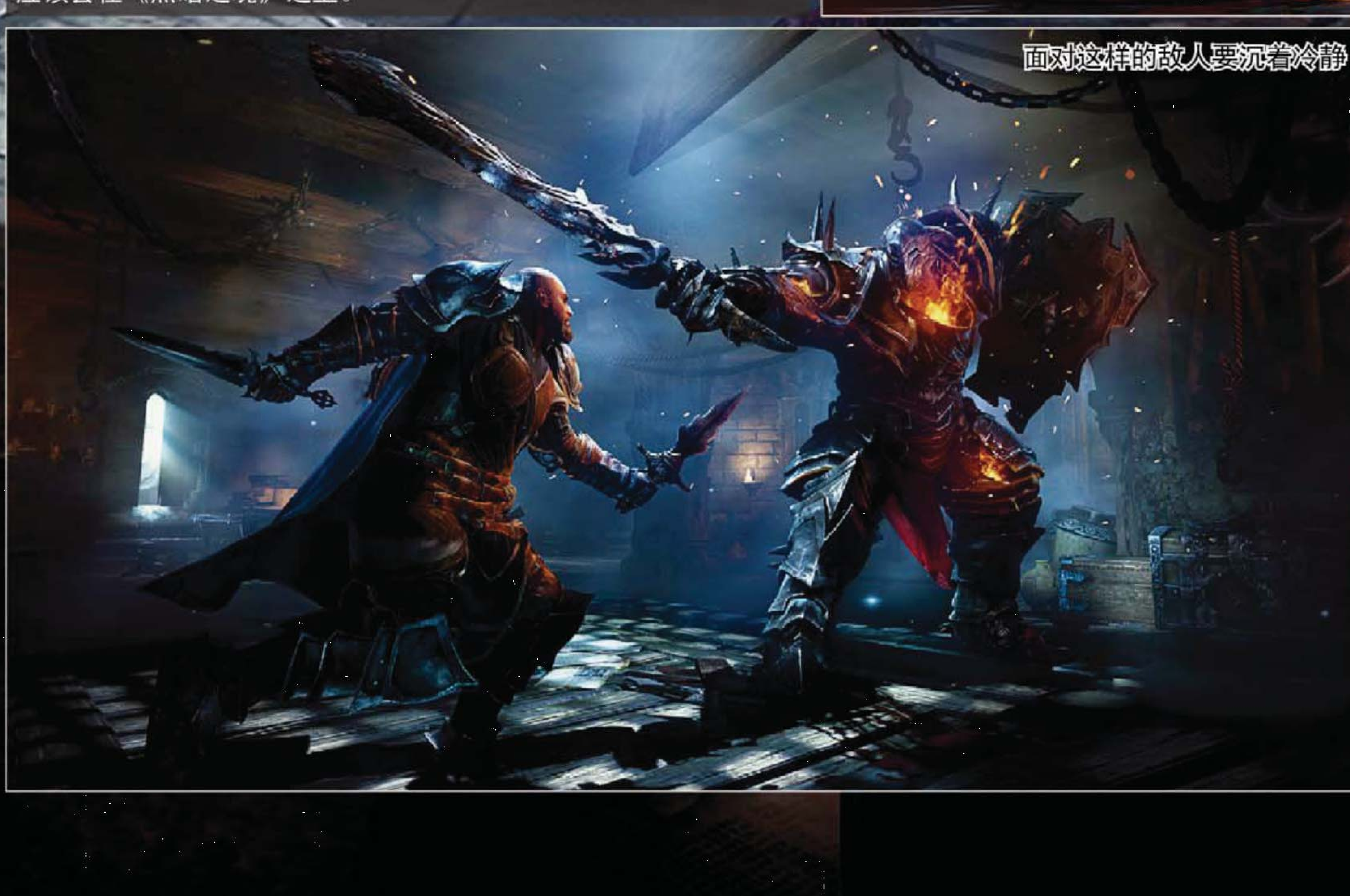

小喽啰和Boss不是一个次元的


攻击完全被格挡了


厚重的盔甲会减慢速度哦

《黑暗之魂》中，玩家死亡后会进入活尸状态，且丢失所有灵魂，你需要前往死亡地点拾取灵魂，如果这过程中再度死亡，所有灵魂将会消失，代价惨重。而《堕落之王》则和《WOW》一样，跑尸到原地即可，然后站在灵魂安息的地方就能慢慢恢复体力，这对于Boss战来说无疑是巨大的帮助。当然，你也可以抛弃灵魂，除了得自己使用药水恢复外没多大损失。

在Boss战中，《黑暗之魂》的Boss动作往往是有固定套路的，虽然号称是高难度硬派动作游戏，只要找到Boss的规律难度直接骤减。而经过几场战斗下来，《堕落之王》给人最直观的感受就是敌人的多变性，需要时刻保持警惕才能保住性命。例如一些场景，玩家必须对抗10个敌人，战斗则要持续1个小时，这绝对会给你带来完全不同的挑战。由此可见，在这一方面《堕落之王》的难度应该会在《黑暗之魂》之上。


面对这样的敌人要沉着冷静

《堕落之王》更人性化的地方在于它不仅提供了一套和《黑暗之魂》几乎相同的操控方案，更为玩家准备了第二套可选的操作方案以适应玩家对于键位的不同选择。如果两套选择你都不适应，更可以根据自己的喜好进行内置键位修改。

对于热爱动作游戏还喜欢挑战高难度的玩家来说，即将与我们见面的《堕落之王》毫无疑问是非常棒的游戏。配置方面，要求最低6GB内存，这倒是和《使命召唤11》一样，6GB内存将会是PC游戏的需求趋势，所以喜闻乐见不支持32位系统，而且游戏仅自持DX11，更加不会支持Windows XP。

编：阿庆　美：grass



废土 2 末世降临！凄凉荒漠上的生存之战

The godfather of post-apocalyptic RPGs returns.

WASTELAND 2

游戏类型	回合制角色扮演
制作发行	inXile Entertainment
游戏画面	末世风格
发售日期	2014-9-18
推荐人群	喜欢研究策略、安排战术的玩家



Interplay 制作的《废土》发售于 1988 年，结尾处留下了一个悬念，暗示着还将有下一部续集，因此玩家们一直翘首期盼，可惜由于种种原因，续作的开发工作最终半途而废。1997 年，一次又一次的失望经历后，玩家终于迎来了《辐射》，这款游戏被公认为是《废土》的非正式续集。

整整时隔 27 年后，由 Interplay 创始人建立的 inXile 公司，借助众筹网站 Kickstarter 的募捐而启动了《废土 2》的开发计划，现在该游戏已在 2014 年的 9 月登陆了 Steam 平台，可以说这款游戏能展现在世人眼前，玩家们功不可没。等了 27 年之久，上一代的玩家早已步入中年，他们进入《废土 2》的游戏时，兴奋感必定一如当年。

《废土 2》是一款传统的回合制的角色扮演游戏，在游戏中武器系统被分为数种等级，每种武器都有自己的升级进度，你可以从头到尾在游戏中一直使用同一把武器。从狙击枪，微冲，刀具到钝器，反坦克武器，甚至炸弹应有尽有。



选好 4 人队伍才能进行游戏

人物及属性

费得： 在加入荒漠游骑兵之前，曾经是红蝎子（生存主义者组织，里面的人非常厌恶游骑兵）的一员，由于抢占了组织的战利品而被通缉。不过现在不用担心，他已经不会再干这些勾当了。

斯利克： 一个熟识经商之道、伶牙俐齿的商人。当自己的城镇被辐射笼罩之际，他乘上了通往荒漠游骑兵城堡的电梯，最终获得了荒漠游骑兵的胸章和一把手枪，正式成为了一名游骑兵。

大块头： 高池南部农场主人的儿子，他有一个大嗓门，平日看起来相当粗鲁，因此他并不擅长与人交往，不过他倒是很乐意为队伍冲锋陷阵。

冷眼： 他曾作为多个盗墓团伙和民间武装组织中的一员，性情冷酷，难以让人接近。他连同团伙剿灭了整个村庄，连妇孺都不放过。后来他洗心革面，决定弃暗投明，为了赎罪成为了一名荒漠游骑兵。

炸弹樱桃： 在传统的军事家庭中长大。她总是带着一副墨镜，而且寡言少语，甚至无视你，但你绝对猜不到她是个十分喜欢用炸弹的人。

培尔斯： 从小就在监狱附近的烟花巷中学会了经商之道，同时还是一个厉害的制药师，经常为一些在酒吧中斗殴受伤的醉汉们缝合伤口。

海克斯： 相当有经验的清道夫，她非常擅长寻找和维修天启科技。最近她发觉自己已经老了，于是便开始效忠荒漠游骑兵。

熊女： 她的父亲是个擅长使用捕猎器的猎人，如果不是那些突变体杀死了自己的家人，她绝不


找到地球仪才能进入大地图

会离开曾经的家园。在游骑兵们帮她报仇后，加入了游骑兵的队伍，并且从没回过家。

黑寡妇：一个年轻的母亲，有两个孩子。丈夫碰到野狼遇害之后，她就教孩子们学习狩猎和射击。为了给孩子们一个好的成长环境，她加入到了游骑兵的队伍。

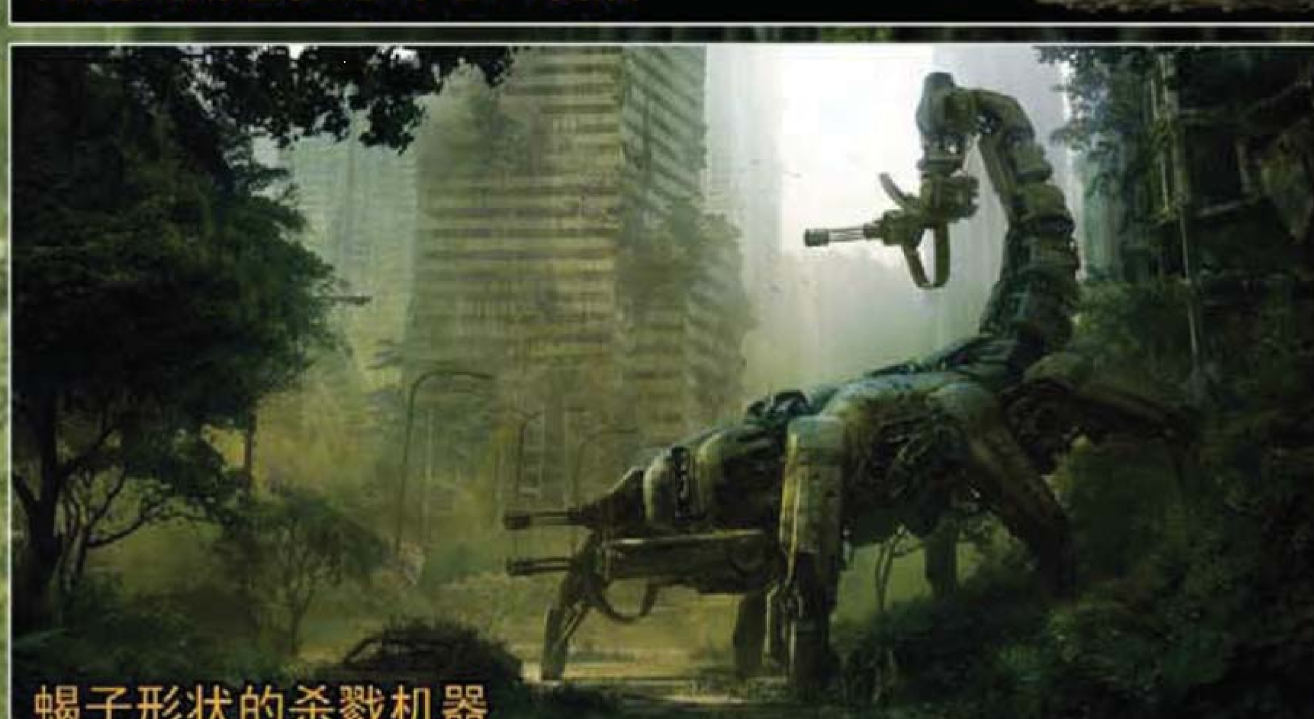
自定义：以上就是是游戏中已经为玩家创建好的角色，根据属性点的不同，每个角色各司其职，玩家必须选出 4 名角色才能进入游戏，后期还可以招募 3 名 NPC，一共组成 7 人队伍。如果你不喜欢他们，可以自定义一个角色，初始角色会给你 7 点属性点、12 点技能点供分配，你可以打造出自己想要的角色，比如一个坦克或是医疗兵。不仅如此，自定义角色还能对性别、头部、躯干等细节部位进行调节。

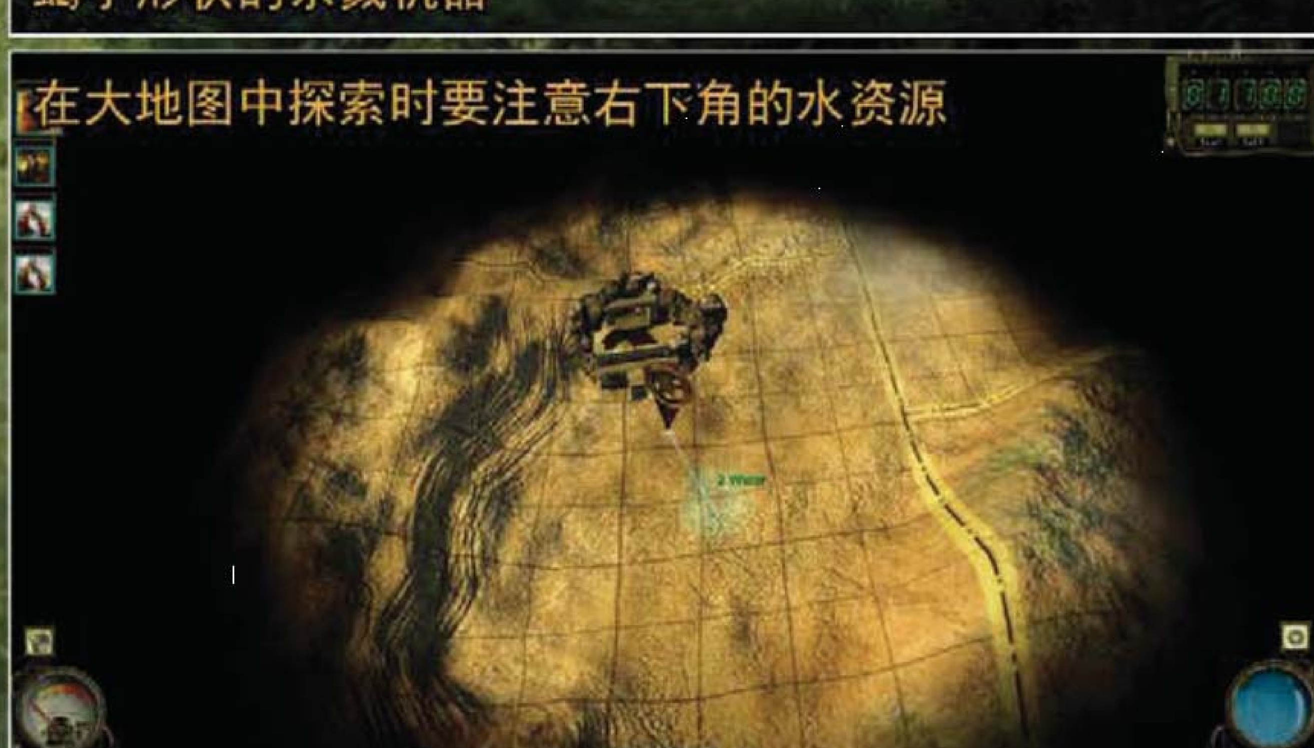
接下来详细说一下属性和 7 人队伍的选择和加点配置。游戏中一共有 7 种属性，分别是：协调、运气、警觉、力量、速度、智力、魅力。每个属性都能增加相应的能力值。


自定义角色要想好怎么发展



可以招募 NPC


蝎子形状的杀戮机器


在大地图中探索时要注意右下角的水资源


那些绿色的辐射点千万别去碰

一号位（4 协调 +1 运气 +5 警觉 +6 力量 +6 速度 +1 智力 +5 魅力）：第一位人物必须学习领导力技能，领导力不仅能提升命中，还能降低队友的失控概率，属于必修技能。游戏中 1 点魅力有 4 米领导范围，也就是 2 个格子，5 点魅力就有 6 格，这个范围正好够 7 人站在一条横排直线上。速度增加行动点和先攻值，6 点速度性价比最高，8 点行动点也正好能放出任何能量武器，比如 3 连发的激光炮正好消耗 8 点。技能方面主升领导力，副升能量武器，点数还有多就点出暴力，能帮你省些炸弹。

二号位（6 协调 +1 运气 +3 警觉 +6 力量 +10 速度 +1 智力 +1 魅力）：二号位的角色是一个突击兵，这样配点正好有 10 点行动力，中期的撬棍消耗 2 点，一轮可以来 5 次，后期可以用消耗 3、4 点的钝器进行短距离边打边跑的战术，10 点行动力为此提供了非常好的保障。技能方面，前期主感知副拆弹，后期主拆弹副感知，点数多就点霰弹枪。

三号位（6 协调 +1 运气 +4 警觉 +9 力量 +6 速度 +1 智力 +1 魅力）：此为重步兵，有时难免会遇到棘手的敌人，危急关头你空有弹药没有输出就没用了，重机枪是最好的泄弹武器没有之一，占领制高点开致命射击的重机枪，一轮“突突突”就能打出巨额伤害。

所以 9 点力量是重步兵站得住的资本，而且武器本身重量不轻，团队还需要一个背东西的苦力，平时用冲锋枪攻击近身的敌人就好了。技能主升胁迫，副重武器，后期点出野外生存让走大地图更轻松。

四号位（10 协调 +1 运气 +4 警觉 +2 力量 +6 速度 +4 智力 +1 魅力）：这是你的核心远程输出角色狙（A）击（D）手（C），命中高、暴击高、射程远，目标是早日把命中加到最高，然后开致命射击模式，打出暴击的情况下一发秒掉敌人。在难度比较高的情况下，敌人会主动靠近狙击手阻碍其远程射击，这时候就要派上重步兵了。这样配点就有 11 点行动点，前期用步枪需要 5 点行动，每回合可以打两次，拿到 6 行动的好枪就第一回合射一枪，留着行动点第二回合再打两次。如果你觉得 11 点行动点不够，下一节的“AP&CI 详解”会讲到。技能主升武器匠、副心机、狙击尽力提升即可。

剩下的三位为 NPC，大家可以自由选择。这里小编推荐拉斐尔、斯科特奇莫、罗斯。游戏一开始就可以去北方的铁道营地救落水的拉斐尔，救起来后去他家里和他母亲说话就会跟你走。斯科特奇莫在流浪者营地就能招到，战斗力不差，就是先攻值太低，以后会有加 3 先攻的饰品 所以问题不是很大。去 AG 进屋子右转再进门就可以招罗斯，她先攻不高行动点为 8，比较尴尬，但是 10 智力可以安心地把外科、医疗、电脑、警报都交给她，而且富余不少点用来升武器技能。

重点说一下拉斐尔，他在后期近战十分凶猛，当你有 500 血 10 力量 10 速度 10 拳法带龙爪的时候，就可以跑过去打敌人两拳然后再跑回来，或者当敌人冲过来时候一回合打三拳，站桩可以两回合打七拳。最高难度伤害减半的情况下，一拳有 100 到 110 伤害，只要 3AP 还必中，反器材狙击要 9AP，爆头才 130 的伤害，而且还不一定命中。只要不是你一个人自己冲进敌人堆里是不会死的，一般一回合被打 300 血，让治疗使用 8 级治疗包就能把血加回来。



不乱花钱的情况下是够用的



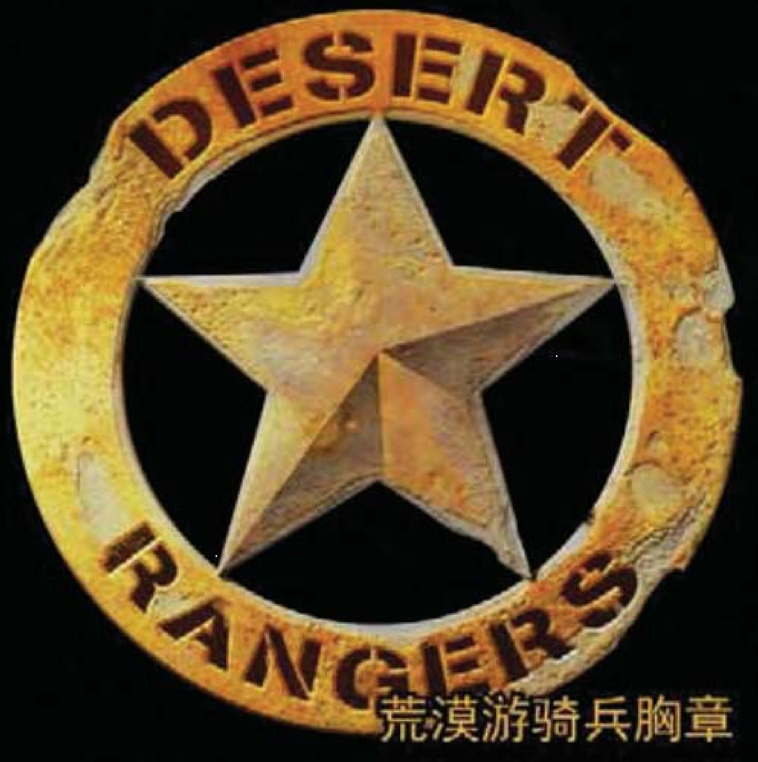
无线电是个非常重要的组成部分

AP&CI 详解

作为一款回合制（战略）角色扮演游戏，行动点（AP）和战斗顺序点（CI）在本作的战斗系统中起着极其重要的作用。在战斗中，移动、射击、蹲下、站起、填弹、投掷、使用技能、使用物品，无论玩家干什么都需要 AP。而 CI 决定着哪个人物先行动，在固定时间内动几次。所以在自定义角色时，如何利用所有属性点把角色的 AP 和 CI 最大化或理想化是个值得深入研究的问题。

游戏中，人物的基础 AP 是 3 点，能够增加 AP 的属性共有 4 个：协调、速度、智力、力量。计算方式比较复杂，这里就不多说。人物的基础 CI 为 5 点，能够增加该点数的属性共有 2 个，警觉和速度。计算公式比前者简单很多，CI=5+ 警觉 +（速度）/2（向下取整数）。在游戏的实战中，AP 和 CI 需要同时考虑，一味追求前者，而忽略了后者，是得不偿失的。做到 10AP 和 10 以上 CI 并不是很难的事，下面列举几个典型的搭配方案。

10AP/14CI 战斗型：8 协调 +1 运气 +6 警觉 +2 力量 +6 速度 +4 智力 +1 魅力。这样加点创造出来的就是游戏中拥有最高 CI 的角色，出手最快，适合引敌，对敌人开一枪进入战斗后，往回跑，把敌人引入队友预先设好的陷阱。CI 太慢的话，敌人有可能先行动，自己引敌会遭遇危险。



荒漠游骑兵胸章



还记不记得 1988 的《废土》呢

这样配点一共有 10AP，消耗 5AP 的射击动作，一回合可以进行两次射击，而 8AP 或 9AP 的角色只有一次。而消耗 4AP 的射击动作，可以下蹲后再射击两次，对比低 AP 队员，多了命中和闪避。敌人贴身后，10AP 可以后退 2AP，接着从容完成两次 4AP 射击，就算是 9AP 队员也只能射击一次。这样可以看出，9AP 虽然只比 10AP 只少一点，但在战场上的表现有很大不同。

再来看看其他属性，2 点力量不至于血最低，4 点智力每次升级有 3 个技能点，虽然没有满智力的角色多，能发展的技能数量相对也少一些，不过是可以接受的均衡配点思路，适合发展多种远程武器技能，是枪神型的人物，但要记住由于血量不高，还是尽量不要被敌人贴身，应该靠远程攻击杀敌。

10AP/11CI 辅助型：6 协调 +1 运气 +4 警觉 +2 力量 +4 速度 +10 智力 +1 魅力。这就是典型的辅助型角色，适合医疗兵、技师、黑客、爆破等各领域专家。由于高智力，升级时技能点充裕，每次升级给 5 个技能点，30 级时就有 150 个技能点可支配。而弱智型的人物（智力 3 以下），每次升级给 2 个技能点，30 级时只有 60 个技能点，相差了不止一点。由于辅助型人物可修习非常多的技能，在战场外，他们是主导者，但辅助型角色在战场中并不吃亏，AP 和 CI 都属于优秀的范畴。对比上一个战斗型角色，初期的低命中，低 CI，换来的是 150 个技能点，可以更快地学习武器技能，在战场上的命中率能很快追平并赶超战斗型角色，但 CI 的差距是始终追不上的。



保护好狙击手，别被贴脸



末世荒原上的人影

10AP/11CI 肉搏型：6 协调 +1 运气 +4 警觉 +10 力量 +4 速度 +2 智力 +1 魅力。前期是坦克型的肉搏角色，血量是低力量型角色的两倍，后期可学习远程武器技能。由于弱智的关系，任何辅助技能都不需要学，专心发展两门武器技能即可，建议前期满拳套技能，后期补充能量武器或火箭筒。战场中，前期没有远程攻击手段，而且敌人还特别喜欢长途奔袭跑来和你贴脸，所以就在原地保护队友为主，不要主动攻击。后期有了能量武器或火箭筒，再加上技能的加持，在战场上是依然是强大的主力。当然还有一种加点，那就是 4 协调 +10 警觉 +10 速度，其余全为 1 点，这样就有了 AP8/CI20 的极端方案，CI 为全游戏最高，AP 也能接受。不过小编是绝对不推荐新手使用的。


这玩意特别厉害，大家要小心

武器杂谈

手枪：弹药便宜、伤害低，清小兵的利器之一，卡壳率高是最大的硬伤。前期能入手几把好手枪，伤害甚至可以和步枪相提并论。手枪的低行动消耗非常适合低 AP 的角色使用。虽然射程不远，但近身没有盲区是其最大的优点，作为副武器可以只升 1 点技能，打不到人不会觉得可惜，而且你也别指望它能造成多大伤害，总之就是聊胜于无。

冲锋枪：弹药也很便宜，伤害虽然不错，但依旧是清小兵用的。低穿甲注定它上不了台面，但近身补个刀什么的还是很稳的选择，毕竟多段伤害可以将命中概率的浮动降低到最低。每发弹药打出的平均伤害比手枪还低，所以弹药充足的时候用冲锋枪才是最好的选择。由于是多段伤害，卡壳也在所难免，只有在改装之后才有不错的实用价值，有些冲锋枪有个开火模式，多段伤害更高，在急需中近程 DPS 的时候会有很亮眼的表现哦。


荒漠游骑兵特写

突击步枪：单发伤害高，弹药不算特别贵，射程远、备弹量高、卡克率低、高穿甲，性价比非常高的武器。最佳射程只有中间的一段，太远命中会降低， 近了几乎打不到。步枪能在敌人躲进掩体或贴脸之前，消灭敌人的最有效武器，一旦过了这个时间，还是要依赖其他武器来解决问题。总的来说在以多欺少和主动进攻的时候，步枪都是非常优秀的武器，也有多发开火模式的步枪，感觉还不如省下弹药给重机枪，或者只有在你不得不秒掉对方或者急需 DPS 的时候才有用。

重机枪：总伤害高，可以在初期就打出压制力，攻坚战专用武器。虽然盲区问题很严重，但不能改装是其最大的短板。虽然这么说，可团队还是需要重机枪的，在战斗中先手占到便宜时，重机枪的输出潜力是最大的，拿重机枪的角色除了要有足够的力量避免负重出问题，AP 也不能太低，毕竟重机枪的射程不能改造，有时候拿着它就像个累赘。

霰弹枪：点敌人攻击的时候，射击的锥角范围几乎是不可控的，所以一定要使用自动射击模式，这样才能打到更多的敌人。不管两个敌人是一前一后互相遮挡，只要在锥角范围内均可打中。可以说霰弹枪是游戏中最 BUG 的存在，七、八个敌人贴脸，只要两发霰弹轰向他们，分分钟团灭敌人。唯一的缺点就是毫无改装空间，但仔细想想要是能改枪管的话也太逆天了。

霰弹枪主要分两大类：一种是战术型霰弹枪，锥角小、射程远、备弹量高、但伤害低一点，优点是不用经常填弹，用起来比较舒服。另一种是双管霰弹枪，锥角大、射程近、备弹量少、伤害高，与前者恰恰相反。虽然看起来填弹问题是不可挽回的致命伤，但实际上需要用到霰弹的时候非常少，敌人更不会一直扎堆等你打。霰弹枪的伤害很不错，一般来讲打个两发出去就能造成很可观的效果，之后就用不着它了。



狙击枪：掉率低、见面晚、种类少、AP 消耗高，所以在战斗中经常会感觉还不如突击步枪，升级狙击技能时加的命中和暴击也都和步枪一样，更气人的是伤害低得没法忍。说到这肯定会有人问“狙击枪的价值在哪？”小编会回答：“开怪。”“没了？”“嗯，没了。”

开怪就是狙击枪的最关键要点，如果没有狙击枪的超远距离开怪，敌人第一回合就近身，那么突击步枪就没有一点输出空间，甚至可以说突击步枪的伤害是建立在狙击枪远程开怪的基础之上的。在不能用近战兵冲锋又需要远程对射的情况下，狙击枪的地位是不可能被替代的。

炸弹和火箭筒：这两样都是一次性道具，用的时候觉得可惜，但实际上卖掉的话更可惜，可惜程度由战斗难度和敌人数量来决定。有一种红色的炸弹，伤害很低，实在不够看，多用来炸保险箱吧。50 以上伤害的炸药就算比较有用了，毕竟是必定命中而且伤害不会被减免，AG 中心一轮射 6 次的怪大叔什么的，用炸弹和火箭筒分分钟教他做人。


用 2AP 手枪杀死打主角的怪才能清理这些植物

总之弹药和炸弹、火箭筒的差价是明摆着的，但如果有 4 个以上血厚的敌人聚堆，你不舍得用炸弹和火箭筒反而会赔掉不少弹药钱。一直买的话也不推荐，劳民伤财，在有库存的情况下千万别浪费就是了。另外队伍中一定要配一个学习了“武器制造者”技能的角色，这样就能拆配件了。没用的武器不要着急卖掉，可以拆掉，然后把配件装到别的武器上，一些枪械最多可以装 4 个配件，强化空间非常大。

NBA 2K15



游戏关键字

画面一级棒！界面大改
更倾向团队音乐嗨嗨嗨！
爆炸性容量扩张
还有进化的捏脸功能

游戏评级	14+
游戏发行	2K sports
发行日期	2014-10-07
适合人群	2K 粉 篮球粉

综合评分 8.8

画面	9.0
音乐	9.1
游戏性	8.9
操作	8.8
创意	8.0



公羊

本羊有点手残（大家都知道），所以试训赛打了5次才拿下马刺的十日合同，然后十日合同又打了3次才拿到正式合同（怨念）。在前半个赛季，上场时间场均不超过17分钟，场均11分，OMG！这个游戏就是来惩罚我的是吗……话虽如此，但是整体玩下来给我感觉相当良好（抖M？）。鉴于本羊向来只玩MC模式，无法给出全面内容的评测，还请见谅。

如梦似幻的真实画面

编：公羊　美：grass

篮球游戏也和足球游戏一样有自己的宿敌戏码，只是在篮球游戏的领域里，这场较量似乎在次世代前期就已经以分出了胜负，《NBA Live》眼下已是兵败如山倒，虽然续作的消息已经放出，可大概已经很难有哪位资深的粉丝能够对其继续保持乐观的期待了。江山已然笃定，篮球游戏的王座已经牢牢的被《NBA 2K》系列所掌控，而今天我们为大家带来的就是王者麾下最新的一员猛将：《NBA 2K15》。



本作的封面人物：杜兰特

跨越式进步的画面


有木（bei）知（cui）的网友用体感扫描创建的球员

“15”可以说是今年画面最好的运动类游戏了，基本可以碾压同类，即便是好评如潮的FIFA也要靠边站，因为，2k15可以看到杜兰特脸上的汗珠，斯普利特扭曲的表情，JR史密斯微微不休的嘴巴，以及哈登迎风长三丈的体毛，别说运动类游戏做不到，真实系的RPG和FPS也是做不到的，而且2k15貌似运用了类似于《洛城》的面部表情捕捉技术，活灵活现，栩栩如生，你一眼就可以看到帕金斯和亚当斯欠揍的嘴脸。

这一次的转播视角颇有当年2k9电视直播的风采，广角镜头一样的开阔视野，从低到高各个方位的球员特写，如火如荼的主场气氛，风情万种的拉拉队表演，会让你彻底忘记这是一部电子游戏，而是沉溺于真正的NBA比赛直播中，这不是给玩家的游戏，而是给篮球迷的饕餮盛宴。

但是——顶级的画质，就需要顶级的配置，主机上没有差别，到了PC平台，那就是龙王和乞丐的境界了，土豪们可以拥有比主机更炫酷的画面更流畅的享受，而屌丝只能在渣画质卡成幻灯片的比赛过程中怒砸手柄和键盘。这点你从比上一代大了近8倍的硬盘容量就可以看出来了，要不是本羊刚刚更新了超奢华超Imba的新电脑，还真是没法玩……


细节非常精致

本作的界面也进行了一番大变化，与前作完全不同，这点就看个人爱好了，不少朋友觉得这个界面非常的简洁精致，本羊却是觉得相当的不忍直视。另外在

PS4 和 Xbox One 上面更是可以用体感对自己的脸扫描从而创建一个“自己”进行游戏。在游戏中进行在线模式比赛，互动性更加强和有趣，更有 4 种离线模式可供选择，无论哪一种都足够大家过把瘾。



非常全面的捏脸系统

2K 向来超神水平的音乐



2K Beats 由 Pharrell Williams 独家呈现

本作主打 R&B 音乐

不得不说 2k 爸爸对于游戏音乐的这一方面还是很下功夫的，一共 27 首经典歌曲，而且在更换歌曲的时候都会有一个音乐盒来提醒我们更换的歌曲的，都相当的动感和经典，这点从 2K 系列游戏几乎每款都有能入选格莱美的音乐上就可以看出来了。游戏中比赛的赛场取景声音不得不说令我大吃一惊，完全有一种身临其境的感觉，让本羊整个人都燃了起来，接下来搭配着恰当的解说和讲解，给人一种就在现场就在篮球场热血拼斗的感受，赛前比赛前瞻板块今年重回游戏，该板块将由《NBA Inside》两位当家主持艾尔尼·约翰逊和大鲨鱼奥尼尔主持，每场比赛开场两位都会简单分析比赛看点、球员介绍等内容。奥尼尔也会在游戏中大秀他的耍宝功夫。



赛况前瞻的大鲨鱼

游戏性的增强

正所谓“一代 2K 一代神”，在竞技体育这个嘴炮震天响的领域里，球员的强弱优劣一直是个口水横飞的话题。熟悉 2K 系列的玩家都知道，即便不考虑玩家自己的主观感觉，游戏中也确实总有一些球员能够凭借一己之力打爆对面 5 个球员。（比如在《NBA 2K14》中那令人无奈的、内线球员在三秒区内的无双乱舞。）而在本作中，篮下单打将受到更多的干扰因素，无论你控制的是什么样的神人，也都难以再现前作中的超人之勇了。

这样的变化说白了就是要增加一打五的难度，重申篮球游戏的团队协作属性，力求游戏体验比之前作更加接近真实的篮球运动。通过个人能力独揽上百分的故事已经成为历史，跑位、挡拆、高低位策应等一系列精彩的战术元素开始展现出了他们的魅力，《NBA 2K15》也终于从单人刷分游戏的误区转向了“真实”的正轨，而这在 2K 系列已经一览众山小的今天尤其显得难能可贵。

游戏的身体对抗性也得到了增强，有了更加先进的动作捕捉技术支持，防守队员无论是持球掩护还是无球掩护，身体接触时的动作都有了显著增加。在现实篮球中，为了比赛更加精彩，裁判吹哨的趋向性偏于进攻方。而在 2K15 中，由于对抗性的增强，造进攻犯规的几率增加，不会像前作中那样为了保障进攻的流畅性怎么吹都是阻挡犯规，让整体的比赛节奏也产生了微妙的变化。

新作比较核心的一个变化是球员下方的标示，标示肯定还是圆形的，只不过体力槽改在圆形上方，下方是新加入的一个条被称为“出手时机检测条”。系列一直讲究在球员出手的瞬间松开投篮键以达到最佳出手时机，这是追求玩家在游戏中寻找现实投篮手感的设定，现实中即便面对空篮也会有投不进的可能，所以游戏中出手时机就像在考验玩家投篮一样。

但是《NBA 2K》系列一直以来都对球员动作会进行严格的考证，游戏中的球员投篮姿势几乎都和现实中一样。那么多球员，那么多种不同的姿势，你想都记住他们的出手时机几乎不可能，除了你用得惯的一些球队外，使用不熟悉的队伍由于不熟悉球员的投篮姿势和出手时机往往会导致投篮不进。所以“出手时机检测条”的设定可以弥补这些问题。新手玩家或者是使用不熟悉球队的玩家都不用担心自己找不到投篮出手时机了。

而在去年的过场动画角色扮演体验更是在本作制作出了全新的故事流程，从一个落选新秀走向超级巨星，mc 模式相比较“14”中的个人英雄主义作出了很大的改动，更强调的是团队，在新故事流程中玩家将会以一个落选新秀开启自己的职业生涯，你的经纪人会为你安排很多球队的试训机会，而不同的球队的板凳深度也关系到你走向巨星的道路，在不断拼搏中获得长期合同从而走向巨星。



配置资金

经理模式，我觉得好无聊


MC 模式，主人公球员在选秀中落选回到家中

中土世界：暗影魔多



游戏关键字

次世代 托尔金 奇幻 《指环王》 开放世界 复仇

游戏评级	18+
制作发行	Monolith & 华纳
游戏类型	奇幻、动作、角色扮演
适合人群	拥有高性能PC、《指环王》粉丝

综合评分 8.9

画面	9.5
剧情	9.0
操作	8.5
音效	9.0
创意	8.5



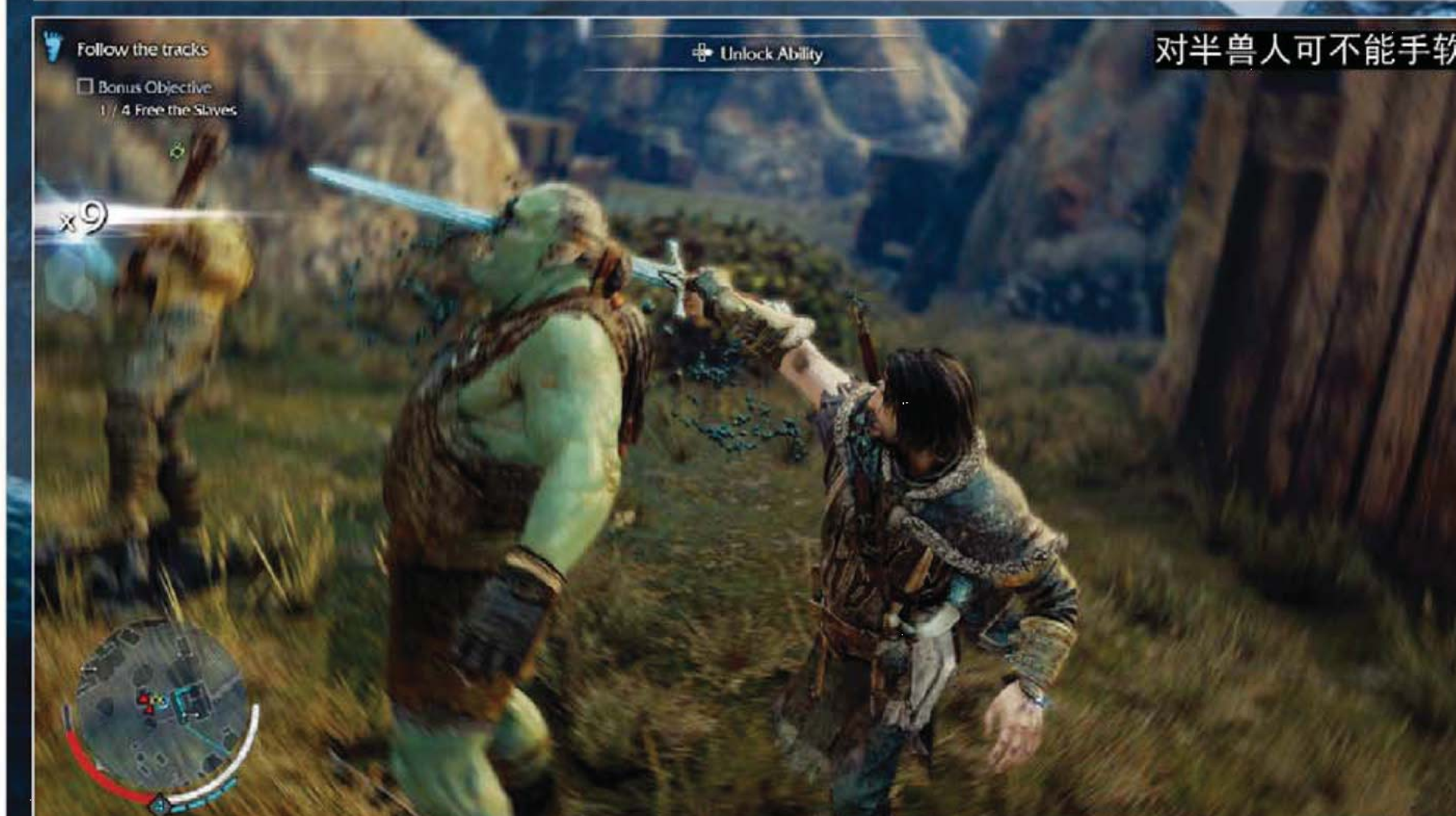
阿庆

《中土世界：暗影魔多》是一款由《极度恐慌》开发商Monolith打造，华纳发行的次时代动作游戏，故事的世界观大都来源于托尔金笔下的原著《指环王》。值得一提的是，本作还得到了《指环王》三部曲导演彼得·杰克逊和维塔数码工作室的支持，确保了游戏的设定、人物、画面都符合次时代标准。

重返中土，探秘魔界

编：阿庆 美：grass

《中土世界：暗影魔多》的故事发生在《霍比特人》与《指环王》两部故事的中间，我们的主角是一名刚铎游骑兵，名叫塔里安（有以牙还牙的意思）。在索隆的大军攻占黑门时，塔里安的妻儿双双不幸遇害，自己也没能逃过一劫。但在"索隆的黑手"的诅咒下，死亡并没能让塔里安获得安息，反而让他和一个精灵的亡魂（怨灵）捆绑在了一起。为了打破这不生不死的诅咒，也为了给挚爱的亲人讨还血债，塔里安踏上了中土世界，展开了一场复仇与救赎之旅。



对半兽人可不能手软

游戏的画面绝对符合3A大作的标准，尽管在细节部的雕琢上还有点赶工的痕迹，可游戏的整体表现力可圈可点。大量穿插游戏中的即时演算动画让游戏的本体达到了惊人的30G同时，华纳还额外给玩家们带来了一个高清材质包，想要开启该配置需要6GB的显存，拥有战略核显卡的玩家不容错过！战斗、操作方面也是相当轻松，如果你曾经玩过同为华纳出品的《蝙蝠侠：阿甘之城》的话，想必能够快速熟练地玩转本作的战斗系统。因为这两款作品有着相同的战斗要点，考验玩家维持攻击节奏的稳定性的同时，还要有面对敌人突袭时的反应力。

本作的角色定制系统非常有趣，共有三种资源会影响到玩家的角色强化。其一就是最经典的经验值，杀敌即可获得。积累到足够的经验值，升级后即可获得技能点来解锁更强大的技能，这样的设计竟然也和《蝙蝠侠》有几分神似。只有经验值和等级还远远不够，游戏中击杀了Boss，才能获得"力量点"，其作用主要是让玩家能够扩展技能树，增加更多的技能分支选择。最后，还有一种能够提升诸如生命值、集中值上限及箭矢携带数量上限的点数，这些主要靠完成支线任务以及收集各种精灵遗产来获得。



角度合适，可以截到很漂亮的图



玩家还可以对自己的三件套装备进行相当程度的改造，虽然长剑、短剑与弓的外形不会有任何变化，我们还是可以通过给其加装符文来实现各种各样的特殊效果。比如在杀敌后恢复生命，在连击达到规定数后增加攻击力，在爆头射击后吓退其他敌人等。符文的唯一获得手段就是击杀兽人队长，每个兽人队长在死后必然会掉落一种符文。如果我们能够针对它的弱点击杀，则会有更高效率获得黄色的稀有符文，喜欢深入研究的玩家不妨以此为目标来挑战一下。


索伦的手下至少有五十万半兽人



复杂的技能树


精灵的读心术，也可以将兽人吸干

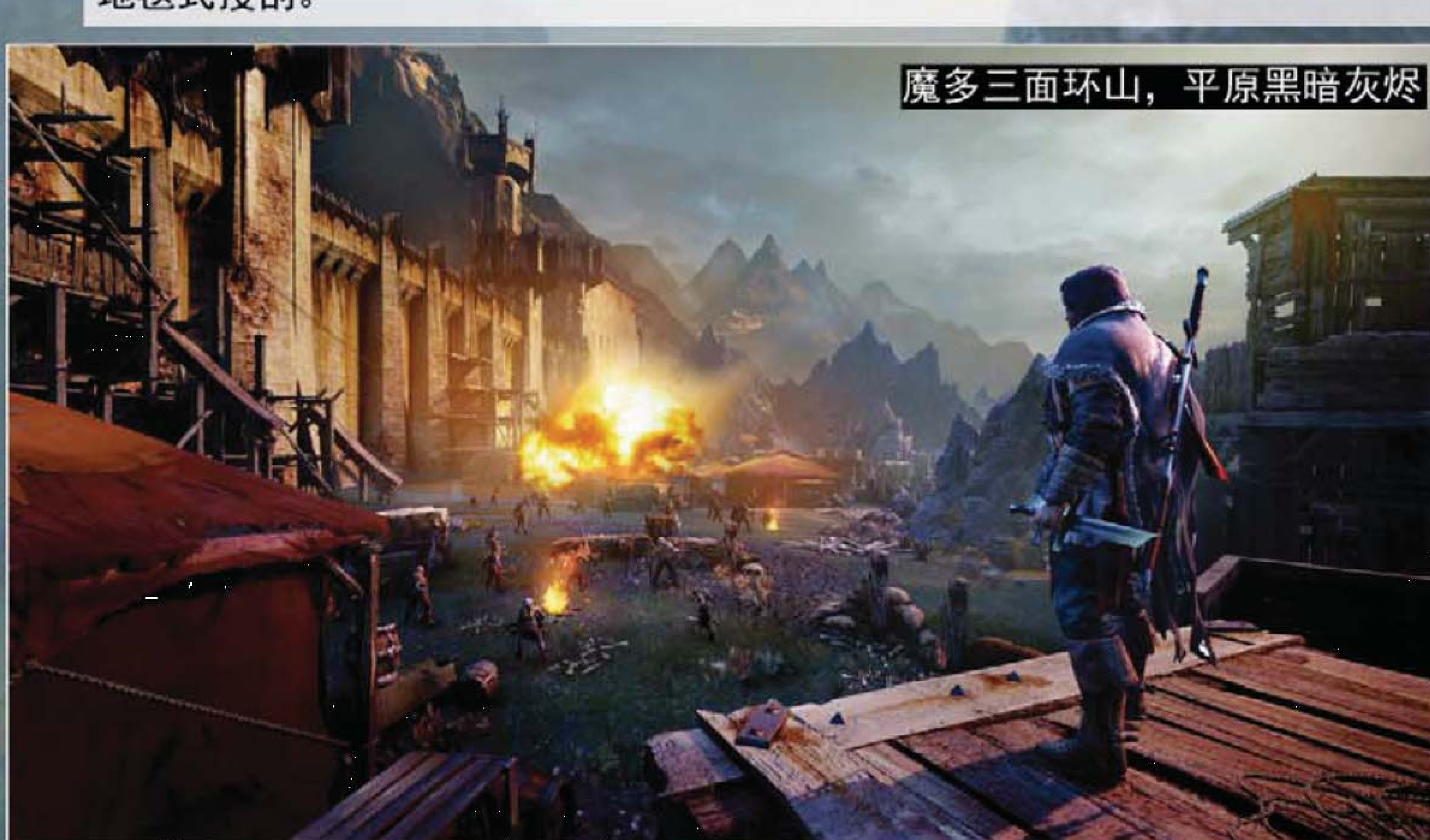
《中土世界：暗影魔多》中最令人赞赏的就是索伦大军系统了，它赋予了每个敌人的独特性。在游戏的地图中，会有许多Boss，这些敌人的强度可不是一般的半兽人可以比拟的，而且还不尽相同，每个Boss都有各自的特技和弱点。玩家可以通过怨灵视角来查看这些数据，或是拷问敌人来逼问出各种情报，然后就能在清单上查看Boss并标示成主要目标来猎杀。不过很可能会有两、三个Boss同时在一个区域内的情况，这时最安全的做法就是打开怨灵视角，Boss会有红色的标示来警告玩家。

真正增加了本作文化深度的东西是大量的背景资料和与收集要素。身为一款衍生自《指环王》的作品，《中土世界：暗影魔多》继承自经典原著的神髓全部都体现在了这两个地方。这些内容不仅制作精良，还极富创意，比如能够一点一点拼起来的精灵壁画，以及各种包含着一段小故事的物品。如果你是《指环王》系列的忠实粉丝，那这些内容绝对值得你在地图上来一次地毯式搜刮。



索伦大军系统，你需要杀光它们


这动作绝对是照搬蝙蝠侠


魔多三面环山，平原黑暗灰烬

《中土世界：暗影魔多》获得了包括IGN、EGM、Gamespot在内的主流游戏网站的一致好评，IGN更是在第一时间给出了9.3的高分，各位玩家心中自然也有了对本作的一个初步印象。总而言之，这无疑是华纳又一次成功的尝试，在一款直来直去的动作游戏中，它有着华丽的画面和经得起考验的战斗系统，还有非常有趣的索伦大军，这种简单的机制，赋予了原本千篇一律的敌人不同的特性。我们值得期待续作的到来，而这样的设计也势必会在更多的次时代作品中开枝散叶。

编：公羊　美：grass

开发公司	Blizzard
国内运营	尚未上线
官方网站	wowchina.com
目前状态	测试中



我是你抗击钢铁部落的斥候兵！

游戏关键字

WOW还用关键字？



公羊

上一期杂志公羊为大家放出来一系列有详有略的前瞻内容，很多读者老爷在微信回馈中表示意犹未尽，希望能够看到更多关于《魔兽世界》的内容（大哥好好说话，把刀放下！）。为不负众望，本羊这次带来了更加高质量的“硬货”……所以还是把刀放下吧。

《钢铁部落入侵》

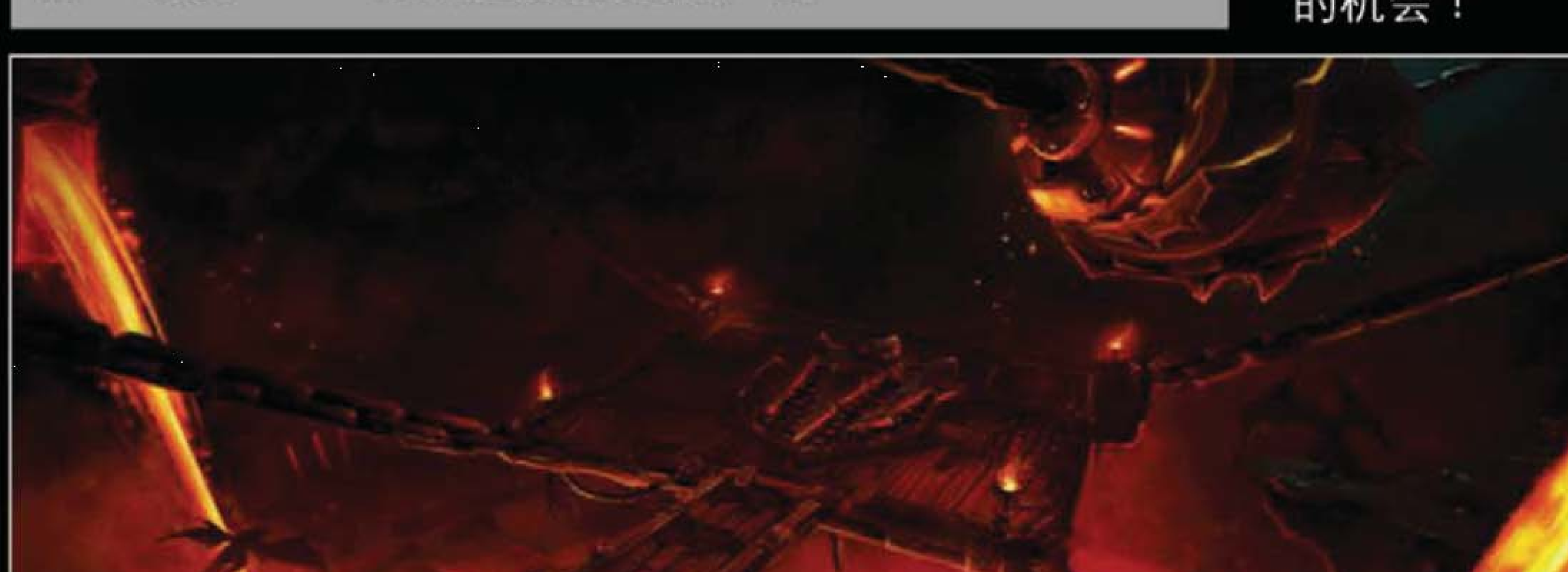
首先，作为《熊猫人之谜》的最后一个内容版本，《钢铁部落入侵》将在近期上线（也许在杂志上市时候已经上线了，但是暴雪的性子你懂的……）——随着钢铁部落打开黑暗之门，兽人大军将疯狂涌入，毁灭挡在他们面前的一切。而在黑暗之门的彼端，钢铁部落的力量正在变得越来越强大……

《钢铁部落入侵》（6.0.2补丁）主要将为我们带来关于钢铁部落入侵艾泽拉斯的相关新剧情和新内容——钢铁部落以迅雷不及掩耳之势袭击诅咒之地，他们的先锋部队更成功潜入黑石尖塔上层并占领了这里，而黑石尖塔上层也将成为一个全新的五人地下城副本。同时，该版本还包括对于每个职业技能的修改，以及属性压缩和群体控制方面的系统调整，最后，还有20人的史诗难度“决战奥格瑞玛”团队副本。

为了让陆续回到或首次加入艾泽拉斯的勇士们能够从同一起点和自己的小伙伴们一起迎战德拉诺，我们将提供给玩家免费将一个角色升级到90级的机会。

获取该机会的规则非常简单：

在《钢铁部落入侵》版本上线之前，只要你的战网账号中有一个60级或以上的角色，你就可以在该版本上线后将该战网账号下的任意一个《魔兽世界》游戏角色直接升至90级。如果届时你的战网账号下没有符合条件的角色，你也不用担心。只要在2014年12月17日之前，你将自己战网账号下的一个角色升至60级或以上，你同样可以获得这次宝贵的机会！



小德新卖萌雕文已上架：德鲁伊你们够了！

此张雕纹与群星雕纹相斥，即不可同时使用，使用以后会获得一个新技能：振翅

振翅：持续15秒，无冷却时间，战斗中可用，受到伤害即解除，在水面上使用可漂浮起来，类似于牧师漂浮术。

在空中缓落时无法控制转向，同法师缓落/牧师漂浮作用原理。

使用振翅时的移动速度以人物跑速为基准，可受到跑速加成技能影响。





战网点与游戏时间兑换比率调整

从10月16日起，战网点数可兑换的《魔兽世界》游戏时间数量将进行调整。新的兑换比例为：

30战网点数（30元点卡）在调整后将可兑换2700分钟。

15战网点数（15元点卡）在调整后将可兑换1350分钟。

你在10月16日之前就已经成功兑换的游戏时间，将不会受到此次调整的影响。

十年了，终于涨价啦，本羊觉得，其实也并没有那么难以接受。魔兽是情怀，无关金钱。

6.0 德拉诺前夕绝版内容

成就

很多成就都和绝版装备、道具相关。下面是一些会成为光辉事迹/经典成就的成就

黑镰破坏者：完成坎雷萨德战斗的特别成就

迷雾行者：给予在熊猫人之谜里用公会团达到过服务器最佳挑战模式成绩的玩家。

上层黑石塔重制后，灭团之星成为经典成就，但是德拉诺之王里的成就灭团之星也会给予火车王头衔。上层黑石塔（经典）也会成为经典成就。

搏击俱乐部：在6.0以前完成的搏击俱乐部成就都将标记为第1赛季，完成后6.0会有新一波的搏击挑战！

挑战模式：所有挑战模式头衔，青铜，白银，黄金成就都将转移至经典成就栏目下

试炼场：从青铜到无尽的所有成就，包括错有错着都会成为经典成就

团队副本：我还以为有多难呢！——团员不死过莱登的成就成为光辉事迹，在目前装等下这是个十分简单的成就。5.4加尔鲁什首领战的引领潮流和千钧一发都会绝版

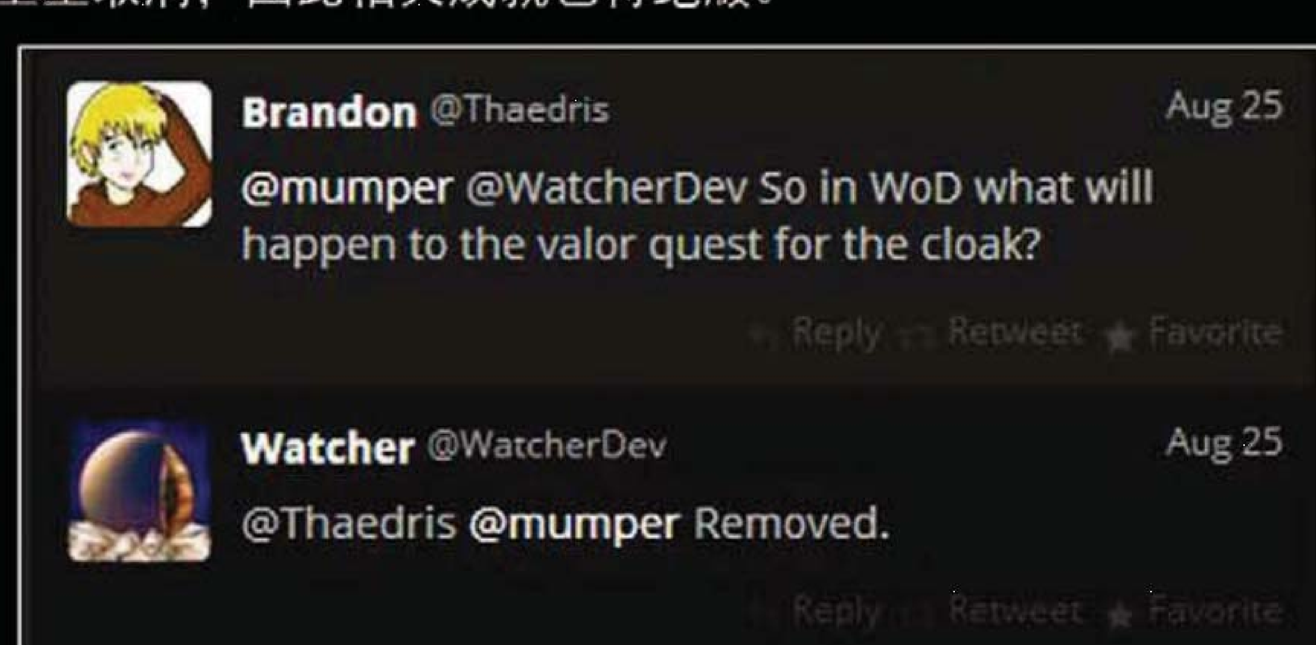
勇气点数：这种货币在德拉诺之王里取消，因此相关成就也将绝版。

头衔

绿火

术士的职业任务，完成后解锁克萨雷斯魔典，使大部分技能成为绿火效果。

这个任务线起始于雷神岛的稀有怪物掉落道具失落军团的封印书典。



任务最后会进入一个单人场景，挑战坎雷萨德·埃伯洛克，这场战斗难度很大。

这个任务在6.0里并不会绝版，你依然可以获得绿火法术特效，但是在6.0以前完成本成就的术士会在6.0里获得“黑镰”头衔。



挑战模式

“迷雾行者”是一个奖励头像，给熊猫人之谜里达到过服务器挑战模式最佳成绩的玩家

“无畏的”，给熊猫人之谜里完成挑战征服者：青铜成就（或更高成就）的玩家。

坐骑

库卡隆战狼：击杀普通模式的加尔鲁什－地狱咆哮获得成就

引领潮流：加尔鲁什－地狱咆哮（10人）或

引领潮流：加尔鲁什－地狱咆哮（25人）的奖励。

库卡隆战蝎不会被移除，但是它的掉率在WOD中（不含6.0前夕）将会被大幅削减。目前它在英雄难度的加尔鲁什－地狱咆哮战斗中必然掉落，6.0前夕时候将会在神话难度的该战斗中必然掉落。WOD正式上线后为稀有掉落。完成挑战征服者：白银奖励先祖凤凰蛋，你可以从4种凤凰中选择1种作为奖励。6.0前夕上线后你将无法再获得它们，但是如果你拥有其中任意一只，将会自动学会其他3只，它们届时也会变为账号绑定。



战斗小宠物

雷霆雏龙作为成就“挑战征服者：黄金（公会版）”的奖励也会消失。因为你的公会将不能再获得该成就。但是6.0前夕中它可能会被添加到黑市列表内。



猎人宝宝

6.0前夕中由于剃刀沼泽的首领阿格姆会变成德拉诺之王中的一个首领，猎人们将不能再驯服“野猪之魂”这种拥有独特的棕色半透明皮肤的宝宝。



法术

当你在挑战模式下每完成一个黄金评级成就就会获得一个传送技能到达该地下城。所有的传送法术现在都是8小时冷却并且在一个挑战模式地下城成功完成后被重置。

下列所有的传送法术都会在6.0前夕版本绝版。

玄牛之路	青龙之路
魔古皇帝之路	通灵师之路
血色利刃之路	血色法冠之路
残阳之路	影踪派之路
烈酒之路	



幻化

挑战模式的成就“挑战征服者：黄金”会奖励每个职业一套不同的幻化护甲，它们也将在6.0前夕上线后绝版。除了独特的模型设计，在你释放技能/法术时它们还会有特殊动画。如果你丢失了他们，那么可以从NPC挑战者老宋或挑战者吴立处从新购买。



德拉诺声望全汇总

《德拉诺之王》增加了八个新的声望阵营，玩家可以通过奖励或者任务来提高声望。和《熊猫人之谜》不同的是，这些新声望的奖励都是“使用类道具”或“小玩具”之类的东西，而不像以前那样给与装备奖励。

除了PVP区域阿什兰的声望外，其他阵营都会奖励小宠物，而所有的声望也都有坐骑、头衔等奖励，还有许多地方有只能在固定区域才能使用的道具药水，以下便是这些声望阵营的汇总信息。

每个声望都会奖励坐骑、宠物与头衔；

沙塔尔防御者与嘲颅兽人会奖励幻化用装备；

坐骑、宠物和幻化装备均需要金币+埃匹希斯水晶购买；

阿什兰PVP声望奖励道具需要用神秘碎片购买；

阿什兰PVP声望还会奖励部分“《德拉诺之王》第一赛季装备”，即S16。

主教议会（联盟）

主教议会是一个联盟阵营：

在五位强大的主教率领下，德拉诺的德莱尼人在这个蛮荒的世界中兴兴向荣。

军需官位置：阿什兰岛，暴风之盾

头衔奖励：特使

声望奖励：

主教药剂

有几率造成神圣伤害并使移动速度提高5%，持续30分钟，只能在影月谷使用。

价格：5G+埃匹希斯水晶*1；

声望要求：友善

永久时光气泡

玩具：与永久时光气泡互动会将使用者带出时间流，持续20秒（10分钟冷却）

价格：1000G+埃匹希斯水晶*50；

声望要求：尊敬

卡拉波圣物

将施法者传送至卡拉波的圣光之路（4小时冷却）；

价格：2500G；

声望要求：尊敬

德莱尼微型防御者

教你学会召唤这个小伙伴；

价格：1000G+埃匹希斯水晶*2000；

声望要求：崇敬

合约：牧师马鲁夫

雇佣这名追随者；

价格：5000G；

声望要求：崇敬

主教议会战袍

战袍；

价格：100G；

声望要求：崇拜

主教的宁静

615装等饰品，常驻+138爆击，装备：你



的伤害性技能有几率召唤一位圣骑士守护者为你而战，持续12秒；

价格：500G；

声望要求：尊敬

土色岩皮雷象

教你学会召唤这种坐骑；

价格：5000G+埃匹希斯水晶*5000；

声望要求：崇拜



霜狼兽人（部落）

霜狼兽人是一个部落阵营；

霜火岭的霜狼兽人是紧密团结的野蛮战士一族，他们装备精良来应对德拉诺残酷的现实；

军需官位置：阿什兰岛战争之矛

头衔奖励：霜狼的

声望奖励：

霜狼药剂

有几率造成冰霜伤害并使移动速度提高5%，持续30分钟。只能在霜火岭使用；

价格：5G+埃匹希斯水晶*1；

声望要求：友善

霜狼之嗥

615饰品，常驻+138爆击，装备：你的伤害性技能有几率召唤一头霜狼为你而战，持续12秒；

价格：500G；

声望要求：尊敬

永久冰霜精华

玩具：与永久冰霜精华互动使体温下降，持续 2 分钟。(10 分钟冷却)；

价格：1000G；

声望要求：尊敬

刀塔圣物

将施法者传送至刀塔堡垒的大厅。(4 小时冷却)；

价格：2500G；

声望要求：崇敬

霜狼幼崽

教你学会召唤这个小伙伴；

价格：1000G+ 埃匹希斯水晶 *2000；

声望要求：崇敬

合约：卡格·血怒

雇佣这名追随者；

价格：5000G；

声望要求：崇敬

迅捷霜狼

教你学会召唤这种坐骑；

价格：5000G+ 埃匹希斯水晶 *5000；

声望要求：崇拜

霜狼战袍

战袍；

价格：100G；

声望要求：崇拜

> 霜狼之嚎 ID:118677
> 物品等级：615
> 物品升级：0 / 1
> 拾取后绑定
> 饰品 饰品
> +138 爆击
> 需要 霜狼兽人 - 尊敬
> 装备：你的伤害性技能有几率召唤一头霜狼为你而战，持续12秒。

> 迅捷霜狼 ID:116785
> 物品等级：100
> 拾取后绑定
> 杂项 坐骑
> 需要 霜狼兽人 - 崇拜
> 使用：召唤或解散你的迅捷霜狼。
> "教你学会召唤这种坐骑。"

鸦人流亡者

鸦人流亡者是一个中立声望阵营；

鸦人流亡者在阴影中行动，为了寻找更光明的明天；

军需官位置：

联盟：阿什兰岛，暴风之盾

部落：阿什兰岛，战争之矛

头衔奖励：利爪之王 / 利爪女王

声望奖励：

鸦人药剂

有几率造成火焰伤害并使移动速度提高 5%，持续 30 分钟。只能在阿兰卡峰林使用；

价格：5G+ 埃匹希斯水晶 *1；

声望要求：友善

塞泰之子

教你学会召唤这个小伙伴；

价格：1000G+ 埃匹希斯水晶 *2000；

声望要求：崇敬

鸦人流亡者战袍

战袍；

价格：100G；

声望要求：崇拜

德拉诺考古学家的磁石

将你随机传送至德拉诺可用的挖掘场 (30 分钟冷却)；

价格：修复的神器 *1 (类似于潘达利亚修复的遗物)；

声望要求：崇拜

德拉诺考古学家的地图

使用：随机分布在德拉诺大路上的考古挖掘场 (30 分钟冷却)；

价格：修复的神器 *1 (类似于潘达利亚修复的遗物)；

声望要求：崇拜

暗鬃冲锋者

教你学会召唤这种坐骑；

价格：5000G+ 埃匹希斯水晶 *5000；

声望要求：崇拜

刃牙虎人保护者

615 装等饰品，常驻 +138 溅射，装备：你的伤害性技能有几率召唤一个刃牙虎人保镖为你而战，持续 12 秒；

价格：500G；

声望要求：尊敬

流亡者之翼

使用：降低你的坠落速度，持续 2 分钟；

价格：1000G；

声望要求：崇敬

> 流亡者之翼 ID:118698
> 物品等级：1
> 拾取后绑定
> 杂项 其他
> 使用：降低你的坠落速度，持续2分钟。

热砂“保护”协会

热砂保护协会是一个中立声望阵营；

热砂保护协会哈里森·琼斯和普通考古者的死敌。这个组织致力于“解放纳格兰食人魔手里的古迹圣物，并高尚地卖给出价最高的竞拍者”；

军需官位置：

联盟：阿什兰岛，暴风之盾

部落：阿什兰岛，战争之矛

头衔奖励：“保护者”

声望奖励：

地精热土豆

试着把地精热土豆扔给友方玩家。如果他们的背包中有剩余的空间，就可以借助···前提是你要扔得准 (2 秒冷却)；

价格：5G；

声望要求：尊敬

被捕获的森林幼苗

教你学会召唤这个小伙伴；

价格：1000G+ 埃匹希斯水晶 *2000；

声望要求：崇敬

> 地精热土豆 ID:110426
> 物品等级：100
> 拾取后绑定
> 消耗品 其他
> 需要 Steamwheedle Preservation Society - 尊敬
> 使用：试着把地精热土豆扔给友方玩家。如果他们的背包中有剩余的空间，就可以接住……前提是你要扔得准！

七月白色淡水兽幼崽

教你学会召唤这个小伙伴；

价格：1000G+ 埃匹希斯水晶 *2000；

声望要求：崇敬

合约：邪爆教授

雇佣这名追随者；

价格：5000G；

声望要求：崇敬

热砂“保护”协会战袍

战袍；

价格：100G；

声望要求：崇拜

驯养的刀脊野猪

教你学会召唤这种坐骑；

价格：5000G+ 埃匹希斯水晶 *5000；

声望要求：崇拜

热砂港药剂

有几率造成火焰伤害并使移动速度提高 5%，持续 30 分钟。只能在纳格兰使用；

价格：5G+ 埃匹希斯水晶 *1；

声望要求：友善

便携式打手小队

615 装等饰品，装备：你的伤害性技能有几率召唤轰鸣之锤为你而战，持续 12 秒；

价格：500G；

声望要求：尊敬

沃金之矛

沃金之矛是部落的 PVP 声望阵营；

驻扎在阿什兰岛的战争之矛；是部落军事力量的一份子。

军需官位置：阿什兰岛，战争之矛

头衔奖励：沃金之矛

声望奖励：劣质 X 光护目镜、迅捷骑鞭、一次性便携式飞行器、勒布兰克的竖笛这几个道具与联盟奖励一致。

劣质 X 光护目镜

可以让你看到敌对玩家背包里的东西，辨别出哪些玩家携带有神器碎片，持续 1 小时；

价格：神器碎片 *40；

声望要求：尊敬

沃金之矛战袍

战袍；

价格：10G；

声望要求：崇拜

沃金之矛战旗

在你的位置处放置一面拥有 X 点生命值的战旗。在阿什兰，战旗会使附近 45 码内所有成员的全能属性提高 X%，持续 30 秒 (15 分钟冷却)；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：友善

迅捷骑鞭

使用：允许你在阿什兰立即骑上坐骑，持续 1 小时；

价格：5G；

声望要求：尊敬

一次性便携式飞行器

使用：召唤一架便携式飞行器将你的神器碎片带回战争之矛岗哨，并给你一定的荣誉和声望奖励（2 小时冷却）；

价格：2G；

声望要求：友善

勒布兰克的竖笛

使用：吹奏一曲令人昏昏欲睡的曲调。使所有敌对玩家陷入沉睡，无法受到伤害或治疗，持续 6 秒（1 小时冷却）；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：崇敬

保存的退化射线

使用：解散目标的坐骑，并降低其作战效率，持续 5 秒（30 秒冷却）；

价格：神器碎片 *1；

声望要求：无

感应报警机器人 2000 型

使用：侦测报警机器人周围 15 码范围内的所有潜行和隐形的敌人，持续 20 秒。并使其在被侦测后的 15 秒内无法使用潜行或隐形；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：无

科瓦斯基的音乐盒

使用：向 30 码范围内的所有敌对生物吹奏一曲和谐的音调，缩小其警戒范围。音乐盒持续 1 小时直到再次上发条（1 小时冷却）；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：无

加兹鲁维的巨型手雷

使用：对敌人造成 68 点冰霜伤害，并使其被冻结在原地，持续最多 5 秒。对目标造成伤害有可能打断冻结效果（5 分钟冷却）；

价格：神器碎片 *1；

声望要求：无

劣质X光护目镜 ID:116398
物品等级：100
不绑定
杂项 其他
需要等级：100
需要 沃金之矛 - 尊敬
使用：可以让你看到敌对玩家背包里的东西，辨别出哪些玩家携带有神器碎片，持续1小时。

沃金之矛战旗 ID:115514
物品等级：100
拾取后绑定
消耗品 消耗品
需要等级：100
需要 沃金之矛 - 友善
使用：在你的位置处放置一面拥有300000点生命值的战旗。在阿什兰，战旗会使附近45码范围内所有成员的全能属性提高1%，持续30秒。

乌瑞恩先锋军

乌瑞恩先锋军是联盟的 PVP 声望阵营；

驻扎在阿什兰岛的暴风之盾，是联盟军事

乌瑞恩先锋军战旗 ID:115513
物品等级：100
拾取后绑定
消耗品 消耗品
需要等级：100
需要 乌瑞恩先锋军 - 友善
使用：放置一面拥有1500点生命值的战旗，使附近45码范围内所有成员的全能属性提高1%，持续2分钟。
只能在阿什兰使用。

勒布兰克的竖笛 ID:115505
物品等级：655
拾取后绑定
唯一
杂项 其他
需要等级：100
需要 沃金之矛 - 崇敬
使用：吹奏一曲令人昏昏欲睡的曲调，使所有敌对玩家陷入沉睡，无法受到伤害或治疗，持续8秒。
"艾泽拉斯的吟游诗人们眼中的宝贝。"

力量的一份子。

军需官位置：阿什兰岛，暴风之盾

头衔奖励：乌瑞恩之剑

声望奖励：劣质 X 光护目镜、迅捷骑鞭、一次性便携式飞行器、勒布兰克的竖笛这几个道具与部落奖励一致。

劣质 X 光护目镜

可以让你看到敌对玩家背包里的东西，辨别出哪些玩家携带有神器碎片，持续 1 小时；

价格：神器碎片 *40；

声望要求：尊敬

乌瑞恩先锋军战袍

战袍；

价格：10G；

声望要求：崇拜

乌瑞恩先锋军战旗

在你的位置处放置一面拥有 X 点生命值的战旗。在阿什兰，战旗会使附近 45 码内所有成员的全能属性提高 X%，持续 30 秒（15 分钟冷却）；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：友善

迅捷骑鞭

使用：允许你在阿什兰立即骑上坐骑，持续 1 小时；

价格：5G；

声望要求：尊敬

一次性便携式飞行器

使用：召唤一架便携式飞行器将你的神器碎片带回暴风之盾堡垒，并给你一定的荣誉和声望奖励（2 小时冷却）；

价格：2G；

声望要求：友善

勒布兰克的竖笛

使用：吹奏一曲令人昏昏欲睡的曲调。使所有敌对玩家陷入沉睡，无法受到伤害或治疗，持续 6 秒（1 小时冷却）；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：崇敬

保存的退化射线

使用：解散目标的坐骑，并降低其作战效率，持续 5 秒（30 秒冷却）；

价格：神器碎片 *1；

声望要求：无

感应报警机器人 2000 型

使用：侦测报警机器人周围 15 码范围内的所有潜行和隐形的敌人，持续 20 秒。并使其在被侦测后的 15 秒内无法使用潜行或隐形；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：无

科瓦斯基的音乐盒

使用：向 30 码范围内的所有敌对生物吹奏一曲和谐的音调，缩小其警戒范围。音乐盒持续 1 小时直到再次上发条（1 小时冷却）；

价格：神器碎片 *20；

声望要求：无

比兹莫的超级大炸弹

使用：对敌人造成 68 点冰霜伤害，并使其被冻结在原地，持续最多 5 秒。对目标造成伤害有可能打断冻结效果（5 分钟冷却）；

价格：神器碎片 *1；

声望要求：无

比兹莫的超级大炸弹 ID:115511
物品等级：100
不绑定
商品 爆裂物
需要等级：100
使用：对敌人造成11249点冰霜伤害，并使其被冻结在原地，持续最多5秒。对目标造成伤害有可能打断冻结效果。






德拉诺之王的登陆界面——真是偷懒

此种被种再不见

属性重铸系统被移除：

暴雪为了降低游戏的复杂性，不让游戏变成小学数学题，于是决定移除此系统。





装备升级系统被移除：

勇气、正义点数在德拉诺之王中不再存在，且装备升级也并不符合魔兽世界，故装备升级也被移除。

命中精准属性被移除：

命中精准属性在德拉诺版本中被移除，它们不再影响攻击的命中率。但是怪物正面的躲闪招架依然存在。

防御属性被移除：

招架、躲闪这两个防御属性在6.0中不再会在装备上出现，但是人物仍然具备这两个属性，职业技能与被动不会被影响。



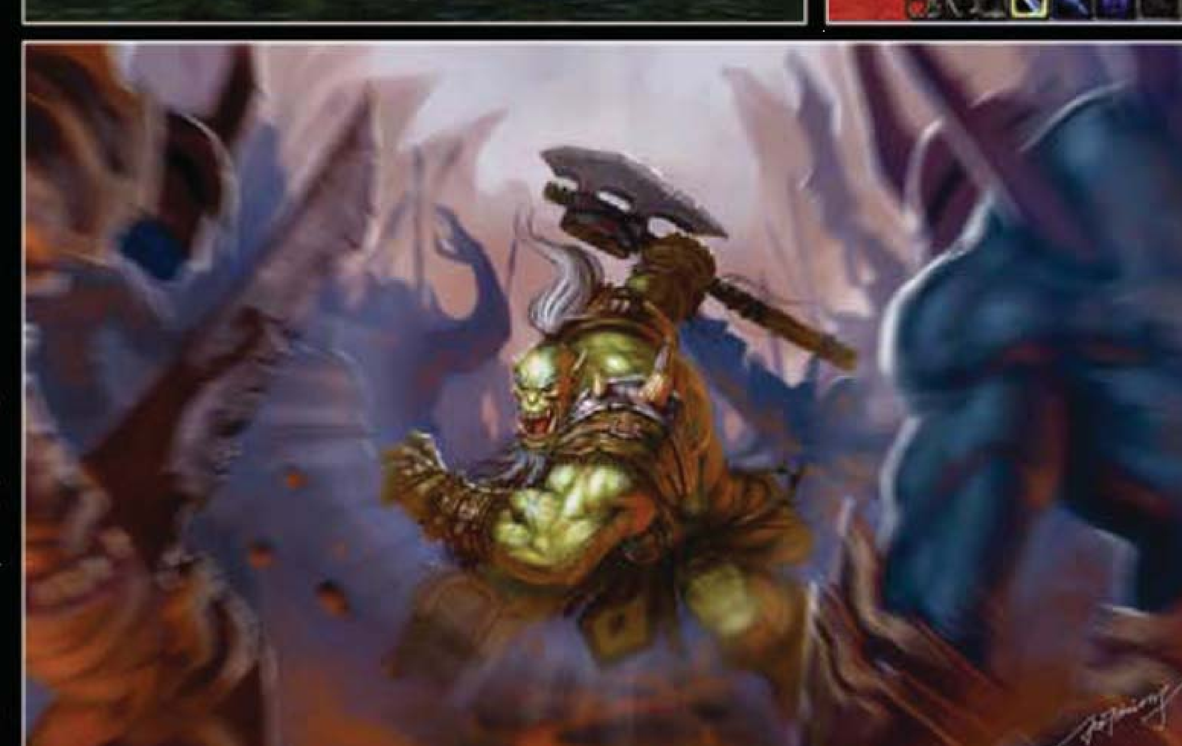


PVP ！FREEDOM ！

大战一触即发！虽然钢铁部落已经对全艾泽拉斯构成了实质性的威胁，但联盟和部落的宿怨也不是那么容易化解的。随着《德拉诺之王》的研发工作逐步推进，官方对新资料片中的PVP装备也做了一些有趣的改动。

我变强了！

在《熊猫人之谜》中，引入了PVP强度这个属性，使PVP装备在PVP战斗中的表现强于副本装，同时又保持与同等级PVE装备同等的数值。它在PVP竞技场和战场中大获成功，但暴雪意图做得更好——那就是让玩家在野外PVP中也能获得类似的收益。为此，在《德拉诺之王》中，官方分别采取了各种不同的手段。





《德拉诺之王》中的PVP装备将不再具有PVP专属的属性。取而代之的是，当你进入特定的PVP区域，例如竞技场或战场，或是在世界的任何地方进入PVP战斗，你的PVP装备将被自动提升到更高的物品等级。如果你穿着PVP装备出去做任务，在与钢铁部落战斗时，你的物品将使用基础物品等级，但当那个偷袭的德鲁伊想要杀你时，就会触发你更高的PVP物品等级，并帮助你占据上风。每件PVP物品的说明上都会标明它的PVP物品等级，不用你去猜测。



最重要的是，所有装备——包括PVE内容奖励的装备——在进入指定的PVP区域后都会被调整到某个最低物品等级。这个最低等级仍然低于真正的PVP装备，即使这样，一个刚满100级，还穿着五人副本装、甚至任务装的角色，都不会在竞技场练习赛或随机战场里显得过于弱势。

这个新系统的另一个好处是，大部分PVE装备在PVP区域就不必再缩水了，因为同等级的PVP装备在PVP时已经有了更高的物品等级。相比让穿着PVE装的玩家感觉自己在PVP中变弱了，新系统将让穿着PVP装的玩家感觉自己变强了。唯一的例外是史诗级团队副本的装备。史诗级副本的PVE装物品等级和征服点数购买的PVP装物品等级十分接近，因此这些装备在特定的PVP区域将被略微削弱。

里面有什么呢？！

《德拉诺之王》这个资料片还将对PVP装备的获取进行重大革新。对于新手，暴雪将大幅提高随机战场和“战斗的召唤”战场的奖励。在比赛结束后，你将获得一个青铜、白银或者黄金宝箱——或者干脆获得全部3个，这取决于你的队伍在比赛中的成绩；但就算你的队伍输了，你也是可以获得宝箱的。

以战歌峡谷为例，如果你的阵营在比赛结束前抢到至少一面旗，你就可以获得青铜宝箱；抢到第二面，你就可以获得青铜和白银宝箱。如果你们抢到了全部三面旗帜，那么你不仅能赢下比赛，还可以获得全部三个宝箱。官方还会对其他战场的计分系统进行微调（例如将阿拉希盆地调整为达到1500分后结束），使你能直观地了解到每种宝箱所需要的成绩。

宝箱可以随机开出一些奖励：荣誉点数、征服点数——甚至装备。等级越高的宝箱给出的奖励就越好，所以就算你的队伍在比赛中落后了，你也可以为了争取更好的奖励而奋战。

当然，竞技场练习赛（一种不久前刚公布的不评级的竞技场）也会有奖励。官方还在讨论具体的实施方案，但你将可以选择通过练习赛来赚取装备和荣誉点数。



德拉诺的副本

在魔兽世界的最新资料片《德拉诺之王》中，暴雪就魔兽世界的游戏系统作出若干调整，主要集中在介绍某些广受好评的功能以及提升游戏体验的改进等方面。诸如更加简易的背包管理、针对玩具和传家宝的存储系统、精度更高的游戏模型、当然还有上期提到的要塞系统——通过该系统，你可以在德拉诺开拓一块属于自己的土地，并打造出一座独一无二的专属要塞。

该调整同时还涉及到 PVE 内容，历来的每次资料片都会着重提升地下城及团队副本的游戏体验，《德拉诺之王》也不会例外。下面简单介绍下当资料片上线时，会推出的某些地下城及团队副本的内容，然后再了解一些定义游戏玩法的系统调整。





地下城

血槌炉渣矿井
黑石补给站
奥金顿
鸦人石林
影月坟场
钢铁兵营
经典重置—黑石塔上层

预计加入 6 个全新的地下城，其中包括一个经典地下城：黑石塔上层，这个地下城将在《德拉诺之王》的故事线中扮演一个重要角色。玩家能够在新的篇章中重新体验这一经典地下城，这种感觉真的可以勾起 60 年代老玩家的怀旧情怀吧。

同时为探寻如何回归地下城游戏内容的本质，即一方面要确保他们不仅是角色升级和故事体验的一种延伸，同时还要帮助玩家获取装备以应对接下来的团队副本。为此，官方将重新引入地下城“普通模式”，包括场景战役。这将有效填补升级所得任务装备跟地下城英雄模式之间的裂隙。因为你不可能升到 100 级之后就立即开始英雄难度。

暴雪计划在资料片发布之前就制定包含了额外的英雄地下城时间表。因为在《熊猫人之谜》时有玩家反馈说他们错过了资料片后期的一些新地下城，因此官方计划在资料片发布之后就添加地下城内容。

最后一点要说的是，新资料片仍将保留地下城的计时挑战模式，以上所提到的大部分内容同样也适用于挑战模式。

团队副本

黑石铸造厂
悬锤要塞
世界首领

《熊猫人之谜》中团队副本的游戏方式有些较大改变，比如说随机副本，还有最近刚上线不久的弹性副本，其难度可随人数多少自动调节。





弹性机制

虽然这个功能刚推出不久，但弹性副本广受玩家好评。弹性副本有效帮助玩家体验到副本内容，同时还可以自由选择参与副本的人数规模。较为轻松的游戏环境使得玩家们可以游刃有余地安排进度，团队领袖可以灵活调度参与人数，使得更多亲朋好友和公会成员加入进来，携手应对强大的恶魔和食人魔，从他们的尸体上获取丰厚的战利品。

近些年来暴雪推行以 10 或 25 人副本为基准，为尽可能多的玩家提供史诗般的团队副本体验，无关乎公会规模的大小。两种

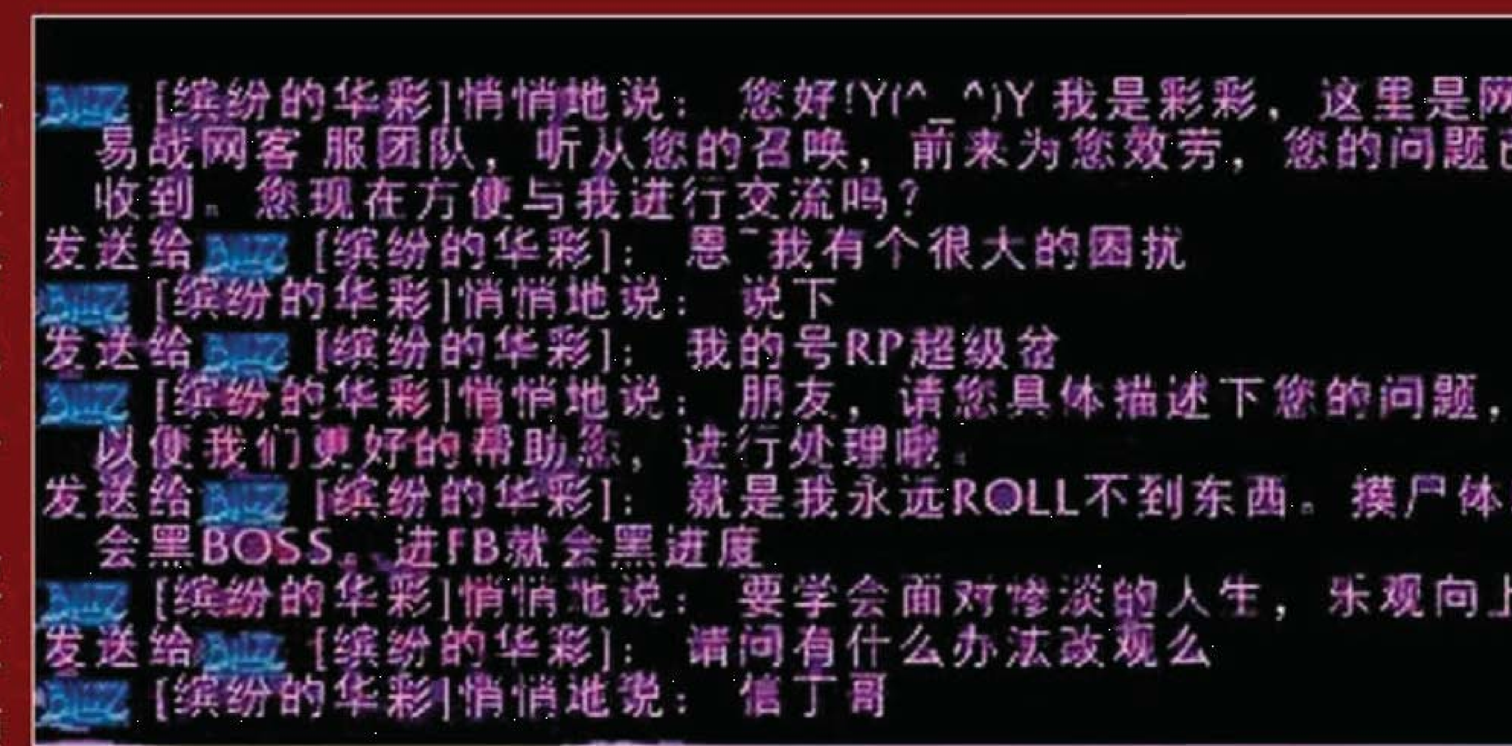
不同规模的副本提供了相类似的挑战和战利品，当然这其中也不可避免的遭遇到平衡性问题，平衡性测试的逻辑性，以及社会学等方面都会造成一个公会或副本团队形成僵化机制。但在弹性副本中，能够清晰可见地看到如何在现有副本系统之上进行扩展和改进的可行之道，有效弥补和完善了之前仅限于 10 或 25 人规模的僵化机制。

《德拉诺之王》发布后，将不会再有所谓的“弹性模式”，因为这将作为副本系统的基础结构。普通模式将涵盖到 10 到 25 人团队规模，包括英雄模式。以后不会再有“10 人普通”或“25 人英雄”——只有普通和英雄模式，难度随人数规模进行调节。甚至随机副本也将受益于我们的弹性缩放机制：假如有玩家离开，团队将不用再为人数不足而干巴巴地瞪着首领看了。



弹性机制唯一不能适用的地方就是最高难度的团队副本了，鱼和熊掌不可兼得。因此，游戏加入了史诗难度，团队成员锁定在 20 人，仅适合那些勇攀巅峰的精英玩家，当然战利品也是最最棒的。

拇指大战



玩家关于目前弹性机制的一个主要反馈，是缺乏传统的拾取方式。虽然在充满了陌生人的随机副本来看，个人拾取是非常便捷的。而弹性副本则是由一名团队领袖集结的队伍，所以让传统拾取方式回归是理所当然的事情，这也是要在《德拉诺之王》的全新弹性制普通和英雄副本所实现的内容。战利品数量随玩家人数变化，拾取方式也可以在以往的传统项目中进行选择：例如 DKP、SK、Karma、掷骰子、抛硬币、剪刀石头布、猜数字、抱大腿、拇指大战等等。

游戏还将废除掉当前弹性副本中的阶段性排队系统。因为随机副本的难度比较扁平化，每个首领的难度几乎相差无几，而普通模式则相对标准。在围攻奥格瑞玛副本中，



某些玩家会选择跳过之前进度直接挑战后面的首领，但他们不理解为什么首领战会变得那么难，跟想象中的不一样。在对结构进行调整后，将来只有随机副本可选择阶段性副本了，全新的普通和英雄副本只能通过诸如找到入口、跨进副本，开始击杀第一个首领这样的常规方式开展你的本周进度了。

玩家福利

最后一点要说的是，通过实名好友和战网昵称组队的跨服玩家可以一起玩普通和英雄副本了，并且所有的副本选项将单独锁定。这意味着在随机、普通、英雄和史诗副本中击杀的首领不会享有共同 CD，也就是说你每周可以从任意难度下的任意一个首领来获取战利品了。





专业改动概览

专业技能不再提供战斗类的收益。这可以使玩家根据喜好选择专业，而不是为了追求最高战斗收益；

治疗药水和治疗石现在共享冷却时间；

提高移动速度的附魔现在使移动速度从 8% 提升至 10%；

玩家只能最多同时装备三件德拉诺制作装备；

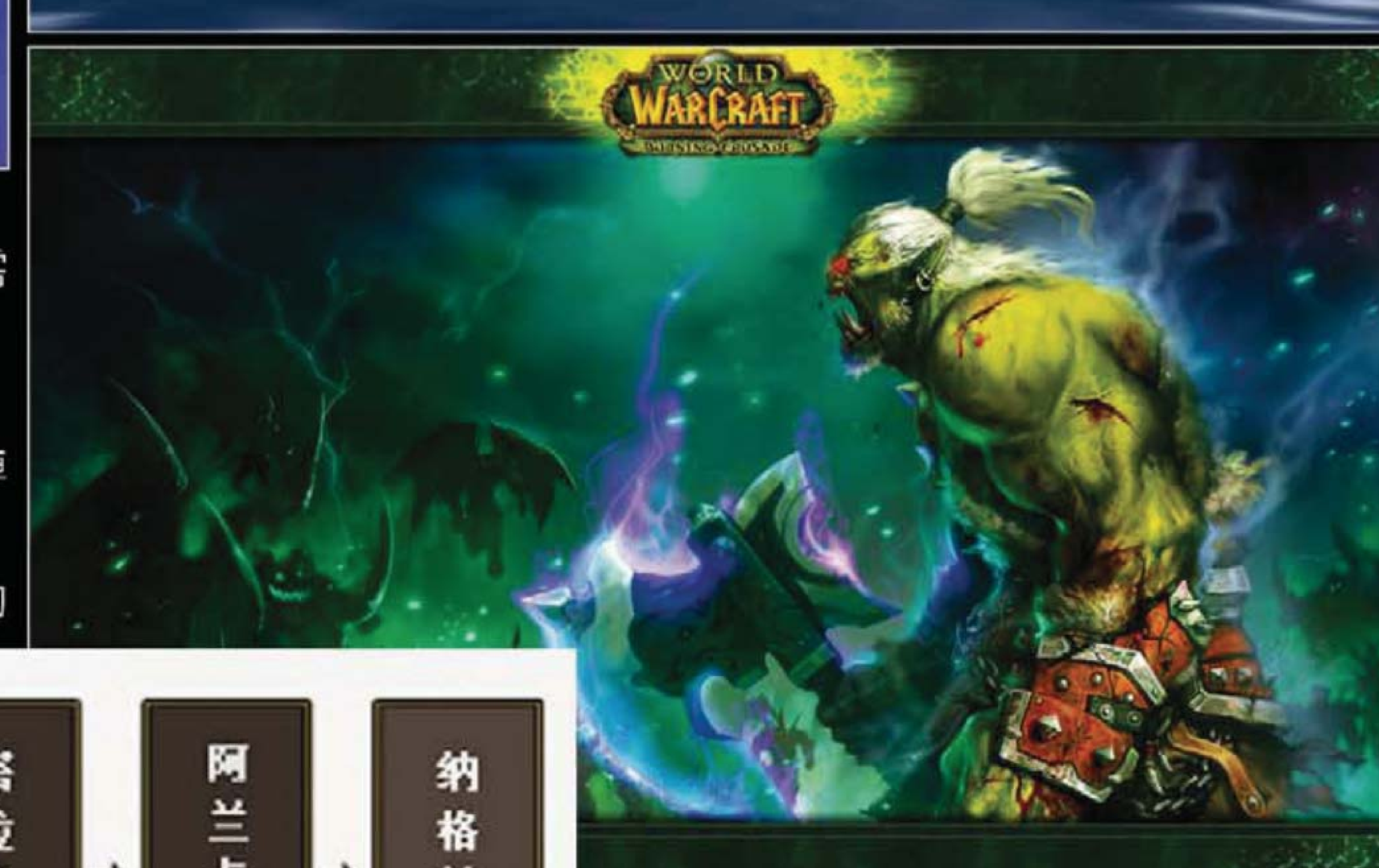
要塞中的建筑可以强化你的专业——你可以拥有最多 4 座不同的建筑来为不同的专业提供材料；

存在许多的专业追赶机制，你的要塞建筑可以提供所有专业制造图纸所需的材料；

要塞建筑对应的的 NPC 可以制造物品，即使你没有学习相应的专业；

所有专业的德拉诺大师级专业技能都是通过相同方式解锁 --- 野外怪物掉落书籍学习。

钓鱼既可以获得 700 点德拉诺大师钓鱼技能书，也能得到其他专业技能的解锁书籍。





德拉诺之王练级路线

新的元素材料：[巫术之气]，[巫术之土]，[巫术之水] 和 [巫术之火]

新游小编评

PC

伊森卡特失踪之谜

游戏类型 恐怖冒险类
运营公司 The Astronauts
游戏特征 惊悚 解密

公羊 这游戏吧，呃……这么说吧，本羊小学三年级的时候，和邻居小伙伴一起玩仙剑98柔情版。一直玩到将军冢，那天本羊的表弟也在，咱们三人看着阴森森的乱葬岗里四处游走的鬼头、孟婆，在大夏天大下午的愣是没人敢继续往里走……其实呢我举这么个例子并不是想说我胆小不敢玩，只是这游戏风格不适合我，你懂的是吧。

阿庆 在游戏精细的材质和柔和的光线下，你甚至都认不出来这是一款由虚幻3引擎打造的游戏。不过对于一款冒险解谜游戏来说，本作的剧情取材于死亡童话和科幻小说，因此游戏内容也有一定的恐怖性，但给人更多的感觉是湿冷和不安。游戏内的视角为第一人称，代入感极强，很容易使玩家陷入其中，让人想去探究最后的真相。总之，本作是近期难得的一款佳作，画面精美绝伦，故事别出心裁，值得一玩！

小玮 作为一个画面党，这款游戏可以说非常对小编的胃口，在进入游戏的时候便让人眼前一亮，连陆地上的碎石机理都清晰可见。此外小编一直认为优秀的剧情是一部游戏的灵魂，而《伊森卡特失踪之谜》是一款由恐怖小说改编的解密游戏，在情节的把握上应该不会令玩家们失望！总的来说这是一部非常不错的新游，胆大的玩家不妨试试独自在晚上戴着耳机玩，那绝对是爽爆了的节奏。

金庸世界 v0.20

游戏类型 角色扮演类
制作小组 松琴小筑
游戏特征 沙盒 养成



阿庆 V0.2测试版的制作周期太长，历时一年在今年的国庆节期间才发布。本次版本使用了新的引擎，还为大家提供了一个流程为8小时左右的挑战模式。值得一提的是武学获取方式和以往完全不同，为以后新出的自由模式奠定了基础。整体游戏完成度已经非常高了，不过不知道是不是制作小组人手不够，角色的战斗动画很多都是重复的，希望在未来的新版本中逐步改进，新增一些角色模型、动画。

千惠 本次国庆节制作组推出了制作已久的v0.20国庆测试版，这个版本和RMXP引擎上的序章完全不是一个游戏，所有的内容都经过重新设计，全部从头制作。最明显的改动就是从之前的全\半及时制战斗改成了回合战棋制战斗，相对于之前来说，对玩家阅读战斗的能力要求更高了。同时还发布了之前未曾出现的若干门派及各具特色的武学招式。总之，玩了才知道。

小玮 作为一款民间作品《金庸世界v0.20测试版》表现不俗，小编觉得这款游戏从画面上看，中国韵味的古风和水墨画相结合还是满舒服的。游戏内容非常的丰富，可以四处游历寻访高深武功，也可以拜入山门修习正派武学。初次玩会有点摸不到头脑，错过一些重要的情节，不过人在江湖哪有不受挫的道理，多玩几遍就会理清头绪了。

OL

无冬之夜 Online

游戏类型 角色扮演类
制作小组 完美
游戏特征 奇幻 龙与地下城

公羊 尽管不是一款以画面著称的游戏，但Cryptic Studios工作室在游戏画面和场景互动上依然下足功夫。游戏过程中感觉画面整体视觉偏暗，而且没有镜头调整时不太好看，不过大屏幕之下的背景和特效还是给人带来极大的视觉冲击，无论是上下攀跳的层次感还是场景细节上都相当的到位。

千惠 本作继承了欧美单机大作《无冬之夜》的精髓，不论在职业设定、种族分类、装备数值、技能设计上，都有着《龙与地下城》规则的单机版本影子。游戏操作十分简单顺畅，非主机玩家的福音，战斗效果华丽，打击感很强。

小玮 《无冬之夜》是我初入D&D规则的一款启蒙游戏。还在创建人物的时候就被五花缭乱的选项惊呆了，刚开始玩会有一些不习惯，因为和以前玩的游戏完全不同。提醒各位读者，玩此类游戏时不能心急，慢慢玩会被游戏中庞大的世界所征服。 可以说《无冬Online》是本年度小编最期待的网游了，此外本作的故事情节和单机版也是相关联的哦。

神之浩劫

游戏类型 在线战术竞技类
制作小组 腾讯
游戏特征 3Dmoba

公羊 在初步的体验后我发现它与LOL和DOTA这两款现在流行的MOBA有着相当大的区别。个人感觉《神之浩劫》是将MOBA和ARPG游戏相互融合，这个游戏的操作方式和ARPG一样，由WASD来控制移动，数字键释放技能，鼠标左键普通攻击，这和LOL的操作方式完全不一样。虽然有报导说是融入了FPS，但个人感觉更像ARPG。

小玮 由于全3D游戏场景和第三人称追尾视角的原因新手很容易被绕晕，但也是因为这个原因，游戏的代入感非常强，初玩会有很强烈的新鲜感。就画面来说，《神之浩劫》的细节模型做的不是很到位，毕竟是一款MOBA类型的游戏。在人物以及技能的效果的把握上本作还是很不错的，加上全新的视角，确实眼前一亮。此外小编感觉本作的Gank的可操作性还是不错的，一次突击的绕后Gank，往往会有意外的收获。

阿庆 《神之浩劫》的视角不是传统MOBA游戏的45度俯视视角，而是第三人称，玩家与对手之间的交互和反馈更加直接、直观，在施法、射击、走位的同时，3D视角还为玩家提供了更多战场信息。值得一提的是，游戏的画面很干净，色彩鲜艳但不刺眼，神灵的施法动作清晰可辨，玩家能准确观察到对手的施法前摇，从而做出相应的判断。这两点对MOBA类游戏来说，极为重要，而《神之浩劫》在这方面拿捏得非常到位。

崛起：罗马之子

游戏类型 角色扮演类
运营公司 Crytek
游戏特征 动作 情景



公羊 其他方面很赞本羊不作阐述，仅就篇幅路线发表一点看法。游戏给玩家设定了剧情路线，你按照这个设定走必然能够不走歧途地通关——你也只有通关这一个选择。除了少数短小的分支外，你在游戏中再也无法找到任何其他的自由行进之处，这对身为沙盘游戏狂热爱好者的本羊来说，是绝对不能忍的。事实上，本作有太多的巷道被破马车给挡路，也有太多的林间小径无法让我们真的去森林里晃一晃。就这一点，负分！

千惠 这是一款剧情和游戏素质均属一流的游戏，其实它的游戏体验还是不错的，但是相较于去年发售的 Xbox One 版来讲，它并没有太大的改进。的确，多人模式有一些巧妙的设计，让多人游戏像是在体验冷酷无情、瞬息万变的角斗场。但是稍显“跛足”的战斗系统影响了整个战役的流畅感——当然了，如果你是一位喜欢观光的玩家，这款游戏对你来说还是极好的。

小玮 简单的总结一下，就是一款上手新鲜度强，但是耐玩度较差的游戏。初看游戏画面确实非常精美，但是在游戏大作如云，画质不分上下的今日，如果没有一点创意，真的很难立足啊。这款游戏主要的不足点还是在战斗体验上，和《龙腾世纪 2》高重复率地图的感觉一样，《崛起：罗马之子》高重复率的敌方模组玩久了会让人感到乏味。

火影忍者疾风传：究极忍者风暴 - 革命

游戏类型 竞技格斗类
运营公司 NBGI
游戏特征 热血格斗



阿庆 本作的画面依旧采用卡通渲染，基本保持了加强版《究极忍者风暴 3：忍力全开》的效果。游戏中的声音和前几作一样都是动漫原版声优配音，参展角色多大 100 多名，基本涵盖了所有的主要人物，十分良心。游戏基本上是以 3D 格斗为主，新加入的合体奥义非常霸气，配合酷炫的忍术动画，着实让人兴奋不已。单凭以上两点就吸引了不少火影粉丝。

千惠 游戏相对于前作做出了很大美化，细节方面做得更好，再也不出现前作经常眯眯眼的状况了，而且添加了新的忍术动画，让打斗画面更加绚烂，更加暴力。游戏还有各种各样的场景供我们选择，尤其是配合强大的忍术的时候，可以看到强大的忍术从天而降，再配合着剧情，一下将敌人干倒在地，那种感觉，简直酸爽！

小玮 连载了 15 年的《火影忍者》即将完结，看着鸣人从吊车尾一步一步的成长，小编心里还是有一些伤感。最新版游戏《火影忍者疾风传》的到来可以安抚慰借一下粉丝们的心情。本作无论从画面风格还是场景打斗都和动画如出一辙。而游戏的故事情节均由岸本齐史亲自监制，将不再与漫画重复，玩家可以体验三段崭新的故事，还会涉及到晓的创立故事呢！想必火影迷们已经跃跃欲试了吧。

导师三人组

热血江湖 2

游戏类型 角色扮演类
制作小组 17GAME
游戏特征 回顾经典



阿庆 《热血江湖 2》继承并改变了游戏的世界观，通过前作人物长大成人的角度进行游戏述。在游戏画面上，《热血江湖 2》改为了写实风格，角色从前作可爱的 5 头身变成了 8 头身，带来了截然不同的感受。国内代理为 17Game，近期正在进行封测试玩。另外听说国服会加入自动打怪、寻路功能，虽然只是道听途说，但小编还是排斥这样的，不过仔细想想也挺符合国服玩家需求的。

千惠 作为一款经典游戏的续作，往往最先吸引到的就是当年那批老玩家，历经十年的时间，首当其冲最直观的就是画面上的改变了。当年的《热血江湖》因为技术能力和市场环境等因素，选择了卡通 Q 版的画面风格，并不符合原著，使得一些玩家会脱离开漫画的基础去体验游戏。续作《热血江湖 2》直接抛弃前作 Q 版画风转为更贴近原著的写实风画面，这也让它完全脱离了前作的身影。

小玮 风靡一时的《热血江湖》终于出 2 代作品了，比起前作的卡通风，《热血江湖 2》做了巨大的改变，有种《剑网三》的即视感。据韩国有效统计，本作的女玩家占 35%，高于 MMORPG 游戏平均值哦，这点上《热血江湖 2》优质的故事情节功不可没。着实是一款有故事有内容有画面的游戏。

射雕 ZERO

游戏类型 角色扮演类
制作小组 完美
游戏特征 中规中矩



公羊 首先提一下，某段 CG 动画中有黄蓉沐浴的福利。咳咳，我们回到正题，每新尝试一个游戏，本羊最关注的就是人物资料，属性、技能等等，通过技能描述的认知，以及之前从官网获知的消息，本羊私以为“射雕”在后期 PVP 上恐怕不会太平衡，这点想必会坑到不少 PK 狂热爱好者。

千惠 创建人物时的门派画面非常美，但是在人物外形构建环节就太不堪入目了，脸部只有系统固定提供的几个模型（也是难以直视），身材数据也是完全没有办法自定义，这在当今人物构建渐趋流行的 MMORPG 游戏中是难以想象的。

阿庆 战斗采用了无锁定和各种动作键组合的方式，能产生不少花俏飘逸的打斗动作效果；而各种技能的释放也可以配合一些组合键产生一些绚丽的施法过程，技能配音相得益彰，总体能给玩家带来比较爽快的战斗体验。要说游戏的画面质量，各种建筑模型和人物贴图，包括远处的山体和云彩的质量都不错，但在各种阴影细节和光线追踪上比较欠缺，可能这方面是“ARK”引擎的短板吧。

编：公羊　美：grass

东京电玩展

TOKYO GAME SHOW

秋实百花千叶　荣华帷开幕张



9 月 18 日，2014 年度的东京电玩展 TGS（Tokyo Game Show）在日本东京千叶幕张展览馆正式拉开序幕，历时四天，作为游戏界的几大重要活动之一，日本的东京电玩展一直和美国的 E3 游戏展、德国的科隆游戏展等齐名，也是当前规模第二大的游戏展。至今已经发展成为亚洲最大的游戏展览会，是在日本东京举办的大型视讯游戏展览。东京电玩展的内容以各类游戏机及其娱乐软体、电脑游戏以及游戏周边产品为主。

那些秀色可餐

尽管排资论辈和影响力来看 TGS 总是排在 E3 之后，但不得不说本届 TGS 确实比 E3 要精彩许多。日系台柱级大作《FF15》总算有一个实际游戏画面了，而《如龙 zero》为首的众多大作中文化也令我们兴奋不已。更不用说本届 AV 女优扎堆的妹子阵容也比往届要豪华不少……废话不多说，一起来挑选看得顺眼的妹子吧！



QE 前的萌妹子



其实我只是在看后面的高达你信吗



PS4 的美女，来个福利好不嘞



日本著名社交网站 GREE 的 SG



传单 MM 也是着装靓丽啊（抹口水）



哇喔（擦掉口水），这，这……



索大法的外设真的很棒啊

野生软妹子保护协会















那些气象万千

本届东京电玩展有 417 家厂商参加展示自己的商品，参展方和入场人数皆为历年之最！各个厂商的地盘均风格不一，简直令人目不暇接。让我们来看看那些独具特色的展位吧！

在今年东京电玩展上的独立游戏展区，Archive 娱乐带来了一款名为《8位元网游》（8BitMMO）的游戏。

本作是款复古风格的 2D 像素网游，拥有开放的沙箱世界和角色扮演系统。玩家可以在游戏中购买土地打造城镇和地牢，自己或能成为城镇管理者，或能发布任务供他人挑战。游戏看上去就像是网游版的《我的世界》，感兴趣的玩家可以登陆官网：8bitmmo.net 来免费体验。



《8 位元网游》

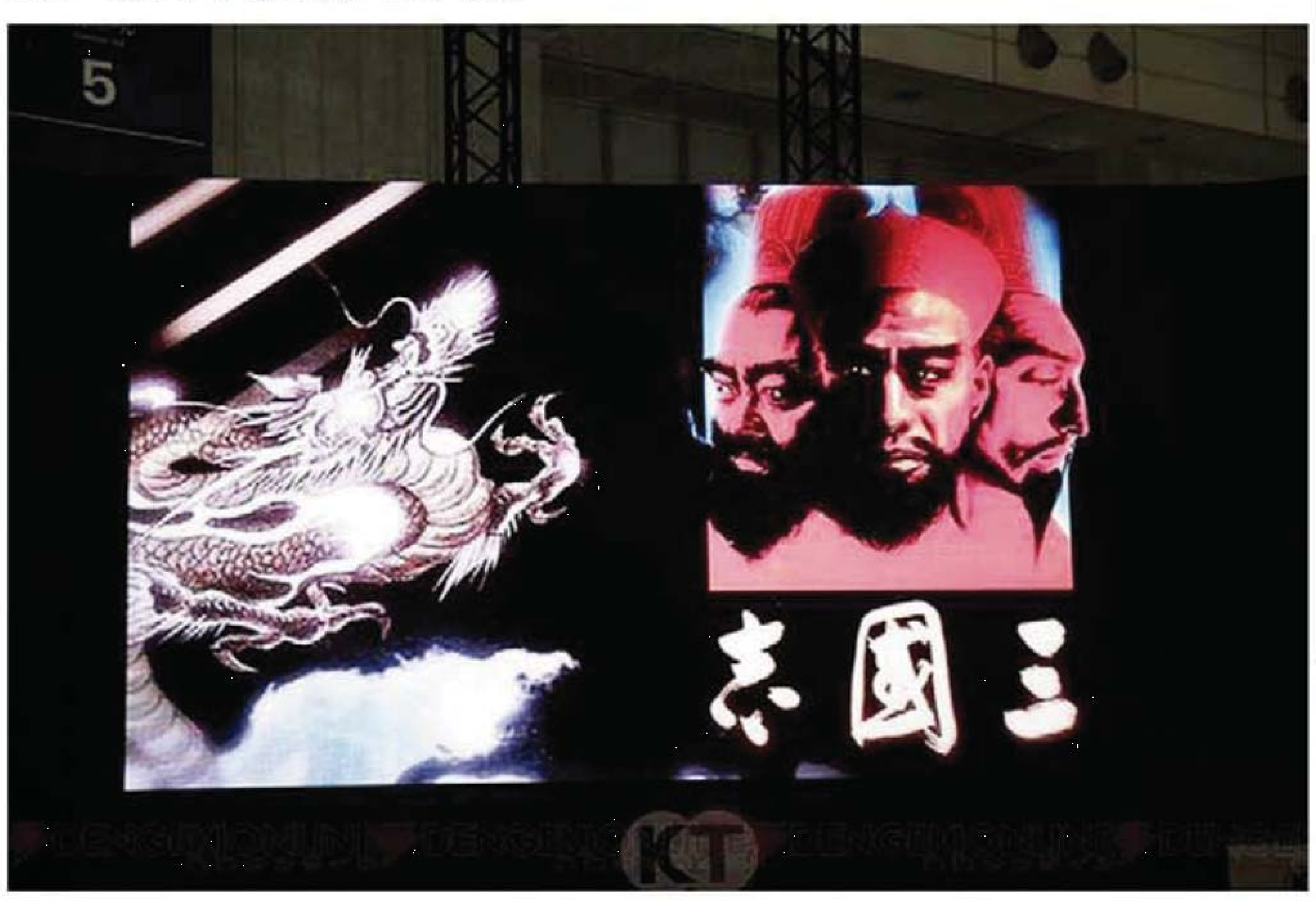
《三国志》明年推出系列新作迎接 30 岁生日



光荣特库摩日前在东京电玩展上证实，《三国志》系列新作正在开发中，并预定将于明年上市。

社长襟川阳一表示，明年将迎来系列诞生 30 周年纪念，为庆祝这一盛事公司已决定届时将推出系列的最新作品，而他本人则会亲自担任游戏的总制作人。开发团队的目标是打造一款史上最出色的《三国志》游戏，未来将会陆续公布本作的具体细节。（本羊嘀咕一下：说好了“三 12”是最终作了，难不成要出个页游网游？）

系列前作《三国志 12》曾于 2012 年推出了 PC、PS3 和 Wii U 版，又于 2013 年推出了 PSV 版。







以《坦克世界》横空出世的 Wargaming.net 公司，在《战机世界》全球逐步上线之后，《战舰世界》也开始出展电玩展，海陆空全面开战！

在今年的东京电玩展上，Wargaming.net 的展位除了一如既往的保有 PC 版《坦克世界》的试玩之外，XBOX 版本和移动版本都开放了试玩，最让人振奋的是《战舰世界》首次在亚洲开放试玩。



海陆空全面开战

PS3 / PS Vita 音乐节奏游戏《初音未来 -Project DIVA- F 2nd》即将在今年 12 月 11 日推出中文版，根据日前已揭露的情报，本作不只在系统界面中文化，包括歌词字幕等内容也全部都翻译成了中文。此外，游戏中亦可以自由切换“游戏界面”与“歌曲字幕”的语言，满足希望看日文原文之玩家的需求。

在今年的东京电玩展 2014 中，索尼电脑娱乐（SCE）特地邀请了 SEGA 专校经理内海洋出席以亚洲媒体为对象的记者会，除带来最新的中文化影片之外，也一并回答了媒体的提问。





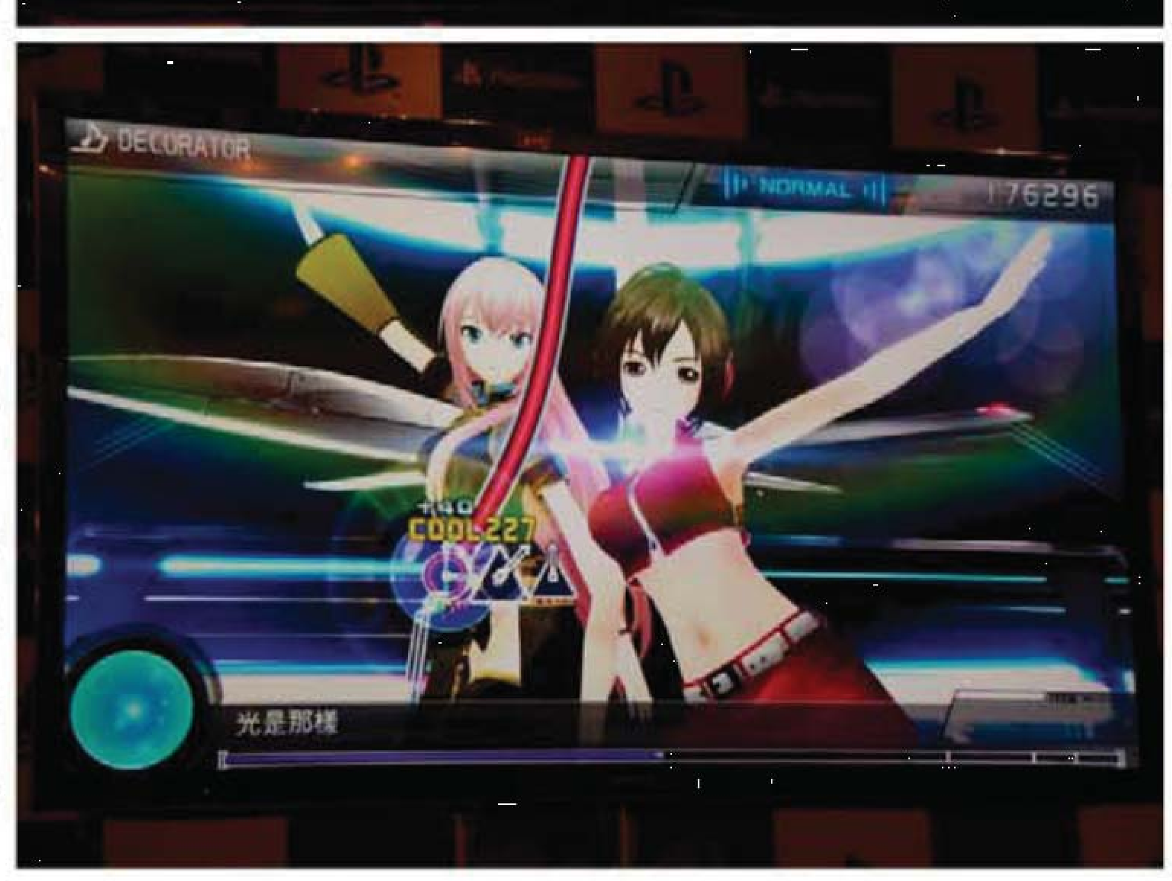
由于乐曲的“歌词”与一般的游戏台词不同，往往比较抽象，即使是现在网络上流传的翻译也有各种不同的版本。内海洋指出，为了将歌词真正的原意传达给玩家知晓，因此制作团队在请 SCE 中文化中心进行翻译后，也都会将中文化歌词一一送交给原作者确认。

而关于很多玩家所关心的中文版后续更新状况，例如 DLC 的推出时程等，内海洋指出由于 SEGA 对于内容所呈现的品质相当注重，为了要与原作者确认翻译并且加以中文化，可能无法与日本完全同步上架，但是基本上日本版会有的 DLC，官方都将在繁体中文版推出。

现场有媒体问到，未来是否有考虑在《初音未来 -Project DIVA-》系列中加入更高的难度，或是更复杂的操作方式？内海洋则是强调，由于《初音未来》音乐游戏系列的定位比较特殊，会游玩的客群不只是音乐游戏高手，也有很多“初音未来”的粉丝，为了让所有玩家都能享受游戏乐趣，目前并没有进一步提高难度的打算。但若是玩家真的想要追求技术上的巅峰，可以考虑游玩大型电玩版《初音未来 - 名伶计画 - Arcade 未来音调》。









各种试玩简直令人羡慕嫉妒恨











那些美轮美奂

9月18日、9月19日两天商业日，加上9月20日、9月21日两天一般公开日，共计25万1832人来场！





TGS 由剪彩宣告正式开始





日本游戏大奖之未来新作

日本“电脑娱乐软件协会”（CESA）日前公布了今年“日本游戏大奖之未来新作”（Japan Game Awards: Future Division）的获奖名单。

这一奖项的评比由今年参加第24届东京电玩展的观众现场投票选出。在全部12个奖项中，索尼平台的游戏一举获得了其中的10个奖项成为最大赢家，而其中更是有8款获奖游戏为索尼平台独占。

具体获奖名单为：

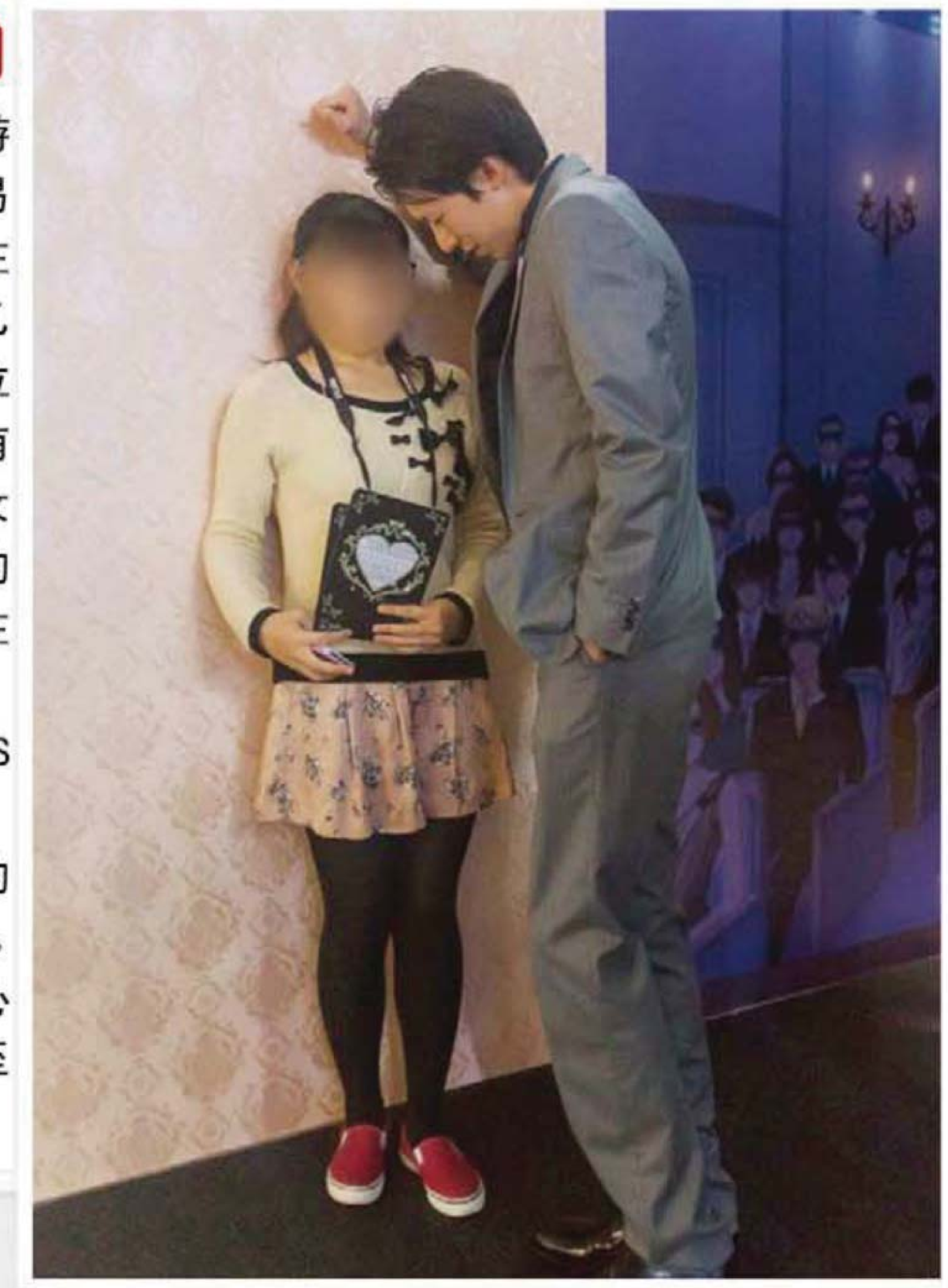
PS3、PSV：《英雄传说：闪之轨迹 2》
PS4：《教团 1886》
PS3：《王国之心 高清 2.5 重混》
PS4、PSV：《噬神者 2 怒爆》
PC、PS3、PS4、Xb360、XBO：《恶灵附身》
PS3：《热诚传说》
PS3：《梦幻之星 新星》
PS4：《血咒》
PC、PS3、PS4、Xb360、XBO：《合金装备索利德 5 幻痛》
3DS：《怪物猎人 4G》
PS4、PS3：《如龙 0 起誓之地》
PC：虚拟现实头戴式显示器 Oculus Rift

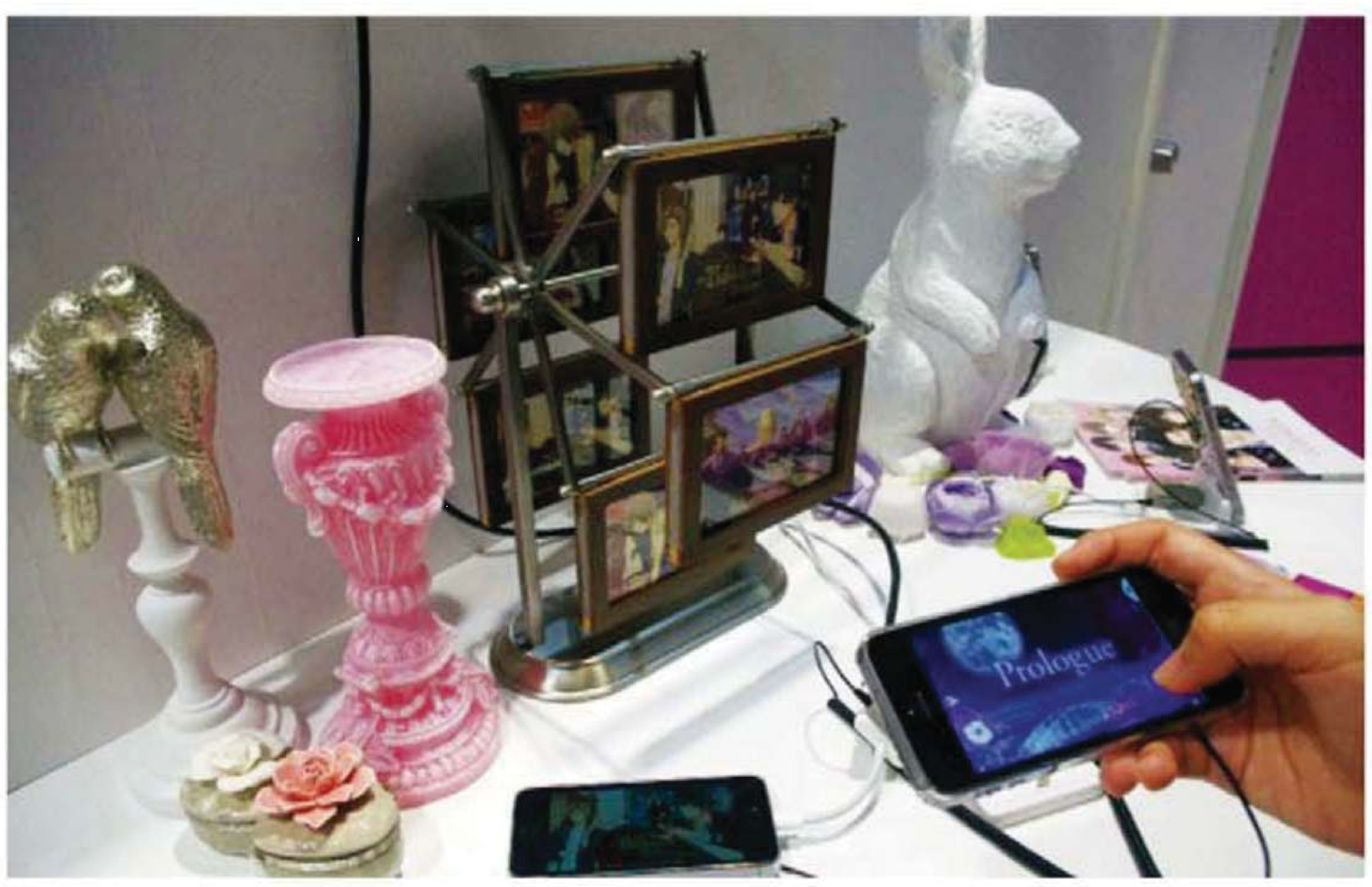
女性玩家视角

一直以来，在游戏界女性玩家都是容易被忽视的群体。以往在 TGS 的会场上无论是乙女游戏界中元老级地位的光荣特库摩，还是有着心跳回忆 GS 这样在女性中有极高人气品牌的 KONAMI，都将重心放在了乙女游戏之外。

而从去年开始，TGS 上设置了“乙女展区”，今年更是扩大了展区的面积并增加了体验项目。

以 VOLTAGE 为中心的展区在最后一天更是被慕名而来体验壁 don 的玩家们围得水泄不通，等待时间超过一小时，甚至还紧急派发了整理券来应对涌上来的人潮。







罗技的外设展览简直不能更残暴！










巨型高达我就问你怕不怕!


神龙神龙快显灵


索大法的头戴式全息模拟器








《血咒》巨型怪物


Cos FF14 的萌妹子

那些真假难辨

Cosplay 的正规化和专业化

一直以来，由于版权等等敏感问题，在日本 Cosplay 都处于“非专业”、“个人业余娱乐”的地位。作为 Cosplay 的起源地，Cosplay 的商业化和正规化远没有海外发展的快。而近年来越来越多官方开始重视 Cosplay 带来的效益和影响力，除了 WCS 这样的世界级大赛规模扩大之外，由 Cure 牵头引领的 Cosplay 舞台秀热潮也开始渗透入各个大型展会。在 9 月 20 日举办的 CCN（Cosplay collection night）上，大量精彩的 Cosplay 表演更是成了 TGS 上充满了魅力的一环！



真的是栩栩如生啊（本来就是真的）



Cos 服装看得出来很用心啊


场馆外捕捉到的 Cos 小分队


卡普空为 MH4G 宣传造势



这个角度……嘶（吸口水）


光荣的 COSER，也是帅气美丽



织田信喵和咪达政宗



啊，梦幻之星 OL，还真是少见的 Coser 呢



网易全明星

■编：小玮　■美：grass

游戏类型	MOBA	游戏发行	网易公司
官方网站	star.163.com	目前状况	内测



随着英雄联盟，DOTA2，风暴英雄等 MOBA 类游戏的风靡，网易也赶上时代的潮流，于 2014 年推出了一款重量级的游戏——《网易全明星》。本作将汇集网易八大游戏的经典角色，并颠覆传统 MOBA 游戏玩法，加入更多游戏元素，例如：天气动态系统、矩阵式装备体系、辅助神兽系统等，为玩家挖掘更多有趣的玩点，喜欢 MOBA 游戏的玩家不妨一试。

八大游戏，角色重现

《网易全明星》是网易游戏粉丝们的福利之作，本作最大特色是启用网易八大游戏中的经典人物形象汇聚而成。包含《梦幻西游》剑侠客、《新大话西游 2》飞剑侠、《英雄三国》关羽、《武魂》玄冰男、《天下 3》玉玑子、《新大话西游 3》狐不归、《大唐无双》侠隐女、《倩女幽魂》风摇筝。官方还在网站中开启投票活动，玩家可以为自己喜爱的角色投票，得票数越多的角色有可能被制作成《网易全明星》的游戏角色，你的英雄你做主！



选择英雄画面



首批出战英雄

细腻的中国风场景

本作的画面可圈可点，技能释放和游戏 UI 设定都很精美，游戏清爽明亮的画面风格给人的第一视觉感受很好。出兵的时候，不同于其他 MOBA 的怪物造型的小兵，本作的小兵都是以战士为原型，和游戏的故事背景相互呼应，代入感较强。防御塔和基地的细节设计都透露出浓浓的中国风情。在英雄的刻画上，网易也颇为用心，极大程度的还原了人物的经典形象。英雄的技能种类多样，释放特效都非常炫酷，是一款不可多得的良心之作。


石狮防御塔


具有中国风的小兵



四大创新系统

天气系统，告别一成不变的战斗

所谓天气系统就是指在游戏中融入晴天，雨天，雪天等不同的天气元素。在以往传统的 MOBA 游戏中并没有这样的设定，可以说这是网易的一个创意系统，在《网易全明星》里，天气不再只是锦上添花的画面效果，而是影响游戏战局的关键因素，也为竞技类游戏增加了一点难度。在晴天时，天气河道无加速效果，篝火视野范围最大；雨天时，英雄的回蓝速度相对提升，篝火视野范围降低（这是三种天气中视野范围最小）；雪天时，英雄的回血速度相对提升，河道会结冰，走在上面的英雄有加速效果。玩家可以利用天气的变化打出反败为胜或者乘胜追击的精彩比赛。天气系统还和游戏中的五行相关，五行相生的游戏设定和天气系统的巧妙搭配，使战场更加变幻莫测。



左边是下雨效果，右边是下雪效果

矩阵式装备体系

这也是一项具有颠覆性的系统，本系统其实就是游戏中的装备升级系统。摒弃了传统复杂而变化单一的合成装备系统，矩阵式装备体系采用了升级装备的形式，玩家可以选择一个装备进行升级，搭配不同属性的石头，可以升级成不同效果的武器，全新附魔式强化，让装备更加的千变万化，可任意组合出多达几百种的不同风格装备。


矩阵式装备系统


技能十分华丽

视野颠覆，解放辅助

玩过 MOBA 的玩家都知道，视野的掌握度是一场比赛胜利的关键。在《网易全明星》中的眼被称之为篝火，值得一提的是眼和排眼都是不要钱的，辅助的钱可以省下不少用来买其他装备。在这里不得不呼吁玩家，请为自己带眼！

灵兽参战，打野革命

为了继承网易游戏的传统宝宝系统，本作在打野时会融入打野之灵的设定。打野将不再总是一个人孤军奋战！打野之灵可以通过清空不同的野怪从而帮主角增加属性，以减少打野英雄的劣势。为了游戏的平衡，打野之灵将只对野怪有伤害，不会对敌方英雄造成伤害。要特别注意的是，只有打野英雄才会有宝宝，如果其他位置的英雄想要打野，是没有这个设定的哦！


拉近视角下的英雄们



勇者大冒险

■编：小玮　■美：grass

游戏类型 冒险、复合型网游　游戏发行 腾讯公司　目前状况 测试阶段　官方网站 mx.qq.com

《勇者大冒险》起初吸引我的是独特的游戏画面。不同于其他网游，本作采用漫画人物和半写实的场景看上去非常舒服，这与单机游戏《无主之地》有异曲同工之妙。此外本作还邀请了南派三叔坐镇一同构建游戏世界框架，想必一定不会令广大玩家失望。



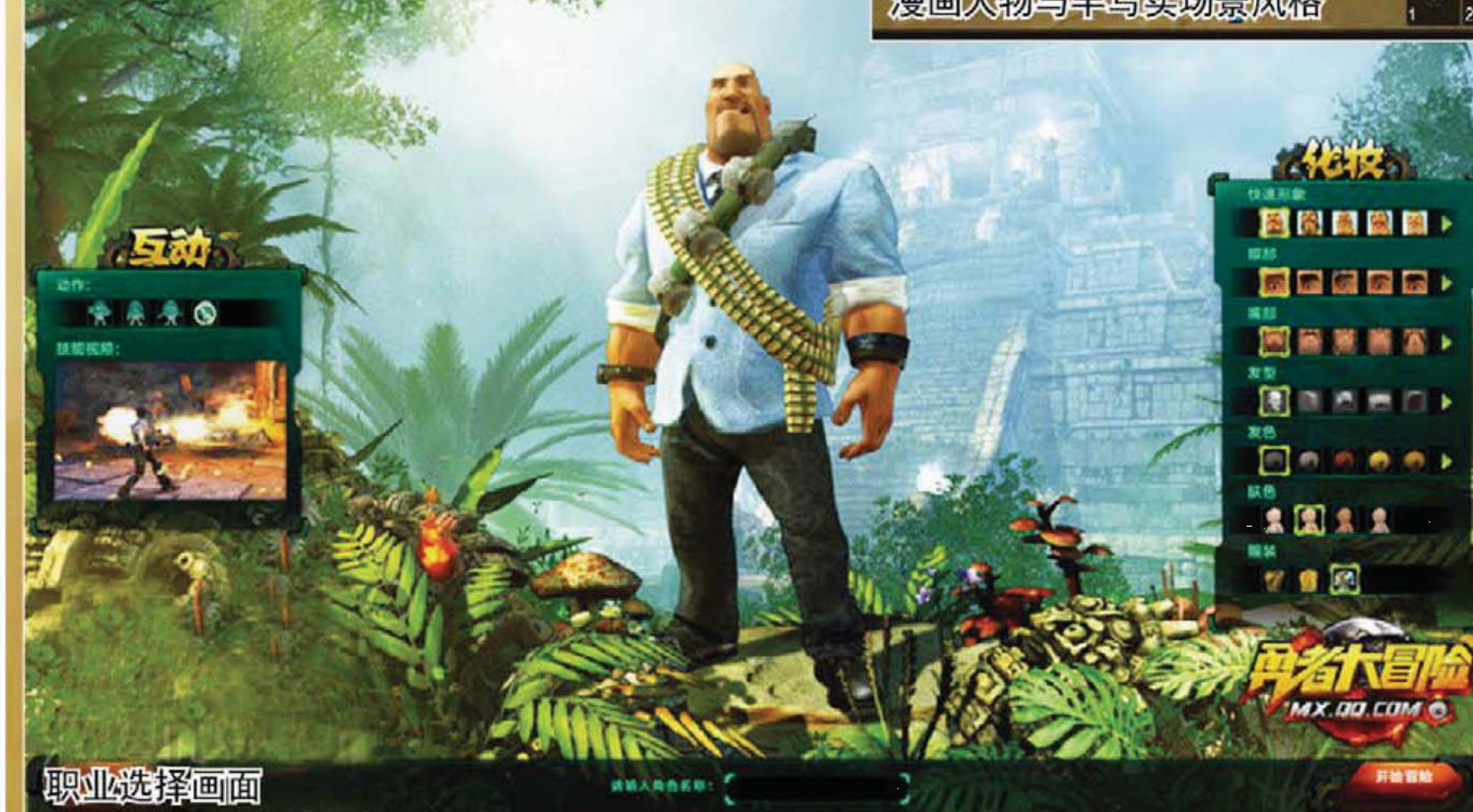
游戏登陆画面

打破传统格局

《勇者大冒险》是一款像素公司的全新突破作品。在仙侠题材层出不穷的中国网游市场，像素公司标新立异的把全球冒险作为题材。更力邀《盗墓笔记》作者——南派三叔亲自操刀，立志为玩家打造一个与众不同的游戏世界。除了题材的创新，在游戏玩法上也很有意思。本作将融入动作游戏，第三人称射击游戏和角色扮演游戏等不同的玩法和元素，听上去像是游戏类型的大杂烩，到底这样的设定能否碰擦出奇妙的化学反应呢，让我们拭目以待。




漫画人物与半写实场景风格



职业选择画面

职业介绍

《勇者大冒险》目前设有三种不同的职业路线，每个职业都有男女两种性别供玩家选择。

雷霆特工

职业背景：雷霆特工出身显赫，但家族的庞大财富并没有使他成为一名纨绔子弟。他无法忍受家族的种种桎梏和内部倾轧，最终选择了与家族断绝一些往来，彻底的离开家族。而年轻的他，怀着对未知世界的憧憬，加入了冒险协会。在经历严酷的特工训练后，他可以将电

磁的力量化为自己的力量。并以此重创他的每一名敌人。

职业特点：雷霆是一个类似刺客的职业，他拥有超高的敏捷和速度，可以游刃有余的穿梭在战场中。此外他也是唯一一个可以为队友主动提供防御的职业，在团队中是一个非常受欢迎的角色。

职业台词：我知道冒险的旅程上将会有很多危险和未知，但我相信，无论多么令人绝望的恐惧，都将被粉粹在我的电磁能量下。



烈火佣兵



职业背景：烈火佣兵曾经无数次在战场上九死一生。多年的军旅生涯，使他将所有武器的使用技巧烂熟于心。在他厌倦了终日与血腥和死亡为伴的佣兵生涯后，他也尝试过融入普通人的生活，但却无法接受终日无所事事的生活方式。某一日，他看到了冒险协会的招募广告，于是重新拾起了武器，成为了一名宝藏猎人，从此，为了寻觅失落的珍宝，而穿梭于世界各地。

职业特点：烈火佣兵是一个相当霸气的职业。拥有超高的输出能力，技能范围广且速度快，往往给敌人带来致命一击。喜欢刚正面玩家的不二选择！

职业台词：我是一名战士，武器即是我的兄弟，命令即是我的前进方向。

生化专家

职业背景：生化专家曾经是军方一项生化兵器实验的研究员。一次实验的失败，导致了生化武器泄漏。军方花费了巨大的人力和物力才消除了影响，而该项实验，也在反对派的强烈抗议下废止。生化专家也因此被军方驱逐，并消除了相关的所有记录，并严禁他们做任何泄密，否则就将被军方抹杀。在离开军方后，她为自己曾经的研究感到羞耻。在冒险协会的邀请下，她加入了宝藏猎人的行列，专职负责遗迹生物鉴定与研究。现在，她已经爱上了这份惊喜与危险并存的事业。

职业特点：生化专家属于辅助型职业，他拥有减速，眩晕，加血等技能可以极大程度提高队友的存活率。同时他还有不俗的的攻击力，被其液化粘液技能腐蚀的怪物将会痛不欲生。

职业台词：我的研究曾经毁灭很多人类的文明遗迹，现在，我要用我的努力，为人类重新发掘出那些失落的文明。希望，我的探索与研究，可以弥补我曾经犯下的罪孽。

特色玩法


有输出排名系统



不知道读者们是否玩过全球冒险类的游戏，对小编来说，这是一个非常新鲜的题材。在游戏中玩家将以开罗、上海、巴黎、里约热内卢等著名的城市为据点进行冒险，这对喜爱冒险和旅游的玩家是一个不小的诱惑。我们的目标是探索各个大陆上失落的文明，从神秘的古埃及文明，到古老的华夏文明，甚至还有传说中的亚特兰蒂斯文明等着玩家去挖掘。在游戏过程中玩家还要收集不同文明中掉落的宝藏，例如：法老权杖，黄金亡灵书等失传已久的宝物。但是想要得到他们可并非易事，玩家需要闯过重重关卡，凭借精准的走位和意识，在射击时配合不同的技能释放，让我们在这神秘的旅途中大展身手吧！


夜间的游戏世界

PVP 模式全分析

小编就是传说中一天 24 小时都挂机在竞技场的 pvp 党！看到这么多的 pvp 模式真是让人兴奋不已，喜欢 pvp 的玩家和我一起探个究竟吧！

死亡列车：pvp 的舞台转移到两列并行且相通的列车上，玩家将被分为 2 个队伍，同时出生在列车的两端，游戏的规则是在一定时间内击杀敌方队员，击杀人数最多的队伍将会取得胜利。

坦克大战：这是一个全新的 pvp 战斗模式，游戏中玩家会进入厚重的坦克之中，我们可以利用坦克进行攻击。在摧毁敌方建筑时会随机掉落石块，通过石块我们可以获得 buff。游戏的规则是摧毁敌方的大本营，最先摧毁的队伍取胜，本模式可以支持最高 16 人同时在线。

决战天台：这个 pvp 模式非常有趣，玩家会被分成两队在天台上互相攻击，最后活下来的玩家将会取得胜利。谁将会笑到最后？是时候考验真正的技术了！

保护队长：玩过《龙之谷》的玩家一定对这个模式不会陌生，保护队长可以说是《龙之谷》pvp 的经典模式。玩法很简单，在 pvp 开始时，双方队伍中会随机一位队长，队长将拥有强力的 buff，不但在攻击和防御上都高于普通队员。取胜的方式只有一个，最先击杀敌方队长的队伍将取得胜利。

僵尸感染：这也是类似《龙之谷》僵尸模式的 pvp 战斗。战斗开始时会随机感染少量的玩家成为僵尸，被感染后僵尸会拥有超高的攻击力。一旦攻击人类，被攻击的人类也会迅速变成僵尸。这是一场被感染的玩家和未被感染的玩家之间的对抗，人类胜利的条件是在有限的时间内至少还存活一个人类，僵尸胜利的条件是感染所有人类。



地城之光

■编：小玮　■美：grass

游戏类型	MMORPG	游戏运营	盛大游戏
		目前状况	10 月 19 日开启不删档测试
官方网站	ds.sdo.com/web4/index/		

《地城之光》（Dungeon Striker）是韩国 Eyedentity Games 公司继《龙之谷》（Dragon Nest）后开发的一款全新 3D 动作 MMORPG，目前有盛大游戏公司独家代理运营。本作采用 Q 萌人设和暗黑场景的混搭风格，并以时下最流行的无锁定战斗模式，为玩家塑造出神树战争后，光之后裔与暗之后裔相互争斗杀伐的魔幻世界。玩家将扮演外表乖巧可爱、动作迅如闪电的光明勇士，为捍卫人类、巴尔托勒、精灵及矮人共同的生命之树鲁米纳西亚而战。

介绍近况

《地城之光》目前已确定开放 5 次测试：3 月 6 日“破晓测试 Part1- 启萌”上线；7 月 10 日“破晓测试 Part2- 启动”亮相；10 月 11 日至 10 月 24 日，“酷爱快”测试和“酷爱快”试玩接连发布；《地城之光》不删档测试在本月 19 日与玩家见面。

基本操作

《地城之光》和大多数网游一致采用了玩家们惯用的一些游戏快捷键，具体如下图所见，快捷键在游戏的设置中，玩家可根据自己的喜好任意更改。

按键	作用	按键	作用
方向键	角色转向及移动	K	技能树
鼠标左键	角色移动	L	公会界面
鼠标滚轮	镜头缩放	M	地图
Z	战斗形态切换	回车	聊天输入
X	翻滚冲刺	ESC	系统菜单
C	普通攻击	A.S.D.F	技能攻击
Y	自动攻击	Q.W.E.R	技能攻击
`	自动奔跑	1.2.3.4	消耗品使用
U	社交界面	空格键	打开邮箱/与NPC对话
I	物品界面	删除键	回复悄悄话
O	角色信息	PrintScreen	保存截图
P	成就系统	ScrollLock	录制视频
H	职业信息	Alt	查看详情
J	任务系统	F11	商城



画面解说

1. 菜单栏

与同类 MMORPG 不同，DS 的菜单栏位于用户界面左上方，包括角色、包裹、任务、好友、技能等信息都能在这里找到相应图标。

2. 怪物体力值

怪物当前血量显示，小怪一般只有一条体力值，BOSS 拥有多条体力值，当怪物体力值为 0 后，玩家会得到相应的经验值、金币、道具等奖励。

3. 地图

当前地图显示，在城镇和营地中，玩家可以查看任务 NPC 和飞行点（狮鹫）的位置，在副本中，玩家可以查看传送洞口、任务 NPC 和物品、BOSS（仅限 BOSS 所在地图）的位置。



4. 职业技能栏

角色的职业技能热键均分布与此，敲击相应按键即可触发技能。

5. 角色体力值

角色当前血量显示，当体力值为 0 时，玩家只能通过生命之叶复活或退出副本。

6. 消耗品栏

将药品放置于此，可在角色低生命值、低精力值时进行快速补充。

7. 基本操作栏

角色的基本战斗动作热键，包括战斗形态切换（Z）、翻滚冲刺（X）和普通攻击（C）。

8. 角色精力值

角色释放技能会消耗精力值，当精力值不足时，角色只能进行普通攻击，不过，精力值在战斗中会自动回复，因此只要合理控制技能释放，就无需通过消耗品进行回复。

9. 角色经验值

角色当前经验值显示，在未达到等级上限前，完成任务和击杀怪物都可获得经验值，经验条变满后角色会自动升级。

10. 随机 BUFF

副本中的特定地点会随机出现一些 BUFF，包括体力值回复、精力值回复、金币掉落增加、减免怪物伤害、角色攻击加成、魔法炸弹、冲击波等，玩家可在一定时间内获得相应增益。

11. 任务列表

玩家已接的任务清单，该列表会提示玩家需要寻找的 NPC、物品或需要击杀的怪物，部分任务在完成后可直接点击相应按键领取奖励。

12. 游戏商城

时装道具购买界面，可直接点击进入，或使用快捷键（F11）开启／关闭。

13. 系统提示栏

角色获得的物品和金币提示，也会出现玩家对话信息。

职业划分

《地城之光》沿用 MMORPG 最典型的职业划分：战士、游侠、法师和牧师。单兵作战时，玩家可利用每种职业的不同特点进行操作，保障自身生存；团队作战中，四种职业更可各尽其职，相互提供协助，使战斗力和通关效率得到提升。



战士

防高血厚的战士可担任 MT 或近战输出。无论单刷还是组队，都可轻松应对。战士上手快，适合初次体验 DS 的玩家选用，在受到小怪攻击时掉血很少，BOSS 前几乎不用考虑走位问题，直接进行贴身肉搏即可。建议选择该职业的玩家，在前期优先学习输出类技能以便刷怪练级，后期使用忘却泉水进行技能点重置，朝防御方向发展。



游侠

DS 中最具个性的职业当属游侠。从基础能力（攻击、防御、治疗）的角度上看，游侠并无特色；然而，EG 为该职业赋予的高敏捷属性和多种机动技能，却使其成为风筝战术的完美执行者。游侠既能通过布置陷阱阻挡怪物进攻，也能利用战斗形态切换，在释放攻击技能的同时后撤，还可以直接遁地脱战。相信很多喜欢微操的玩家或选择这个不算太出彩，却很有战术价值的职业。



法师

“攻击美如画，防御烂如渣”是对法师最好的评价。法师擅长使用元素进行远程攻击，其炽烈的火力足矣在小怪近身前就将其消灭；不过，该职业也出出了名的贫血低防。单刷副本时，玩家应尽量避免被大群怪物围攻；组队刷本也需要在战士拉怪后开始输出，否则有可能会导致仇恨失控。一个出色的法师不仅能够提供强大的火力支援，更是队友们的依仗而非累赘。



牧师

DS 中的牧师彻底颠覆了同类游戏中治疗“轻音柔体易推倒”的形象。该职业不仅能够胜任团队加血的工作，更可提供输出火力，并在倒 T 情况下充当副 T。强大的群体控制技能，不俗的伤害，以及自带的治疗专精，让牧师被选择其他职业的玩家戏称为“牧爷”。当然，再强大的职业也有自身缺陷，牧师的基础能力值较为平庸，并不出彩；在团队作战时，需要时刻注意自己的站位，确保治疗技能可以覆盖所有队友。这对玩家的纪律性和执行力是极大的考验。





基本流程

《地城之光》的游戏流程分为主线剧情和支线任务两部分，玩家在完成新手教学副本后，会自动传送至圣都鲁米纳城，之后被派遣到突击队阵地，开始主线剧情推进。当玩家达到一定等级后，便可接受职业训练和非PVE的支线任务，获得相应奖励。DS目前开放了一个主城（圣都鲁米纳城）、五个营地（突击队阵地、碎星泉、埃斯蒂纳殿堂、弗莱登壁垒、安提佳发掘地）和一个生活技能专属副本（拜尔赛海岸）。任务NPC会以感叹号标识在地图上，完成任务后，该NPC会显示“√”。任务一般分为寻人、搜物及杀怪等类型，只需根据指引提示执行即可。



特色玩法

除了MMORPG约定俗成的PVE版块之外，《地城之光》目前还开放了宠物养成、生活技能和趣味副本三大特色玩法。厌倦了副本中的拼杀，玩家可以换几种游戏方式：培养几只既可爱养眼，有实力强大的宠物；在生活技能专属副本中采集挖矿、勘探钓鱼，利用收集到的材料制作美食佳肴和各种道具；进入0疲劳值消耗的趣味副本，完成相应任务获得“巴尔堪铸币”，兑换珍贵物品。



宠物养成

《地城之光》中有4种宠物：布偶猫、长耳狐、木布卡以及大角绵羊。进入战斗后，宠物虽然不会进行攻击，却可以提升玩家的敏捷、智力、力量和信念属性。随着宠物等级的提升，其外观也会出现相应变化。需要注意的是，宠物出战同样会消耗疲劳值，当疲劳值为0时，玩家就只能孤身奋战了。



生活技能

《地城之光》中的生活技能分为生产、收集和钓鱼三大系列，生产技能包括烹饪、炼金、机械工程，收集技能包括采集、挖矿、勘探。所有生活技能所需的材料都分部在专属副本中，玩家无需担心会与其他人发生竞争甚至冲突。该玩法有效弥补了DS副本掉落修改后DIY环节的缺失。



趣味副本

“悠哉悠哉塔”是《地城之光》开放的首个休闲副本，玩家在该副本中无需消耗疲劳值，任务失败后可重复领取，通关成功即可获得专属道具“巴尔堪铸币”，用以兑换珍贵物品；同时，完成任务的玩家还可得到经验／金币加成BUFF，用于增加副本收益。

现场直击“城事规划”：《地城之光》11.19开启不删档测试

9月24日下午6点30分，盛大游戏公司在上海城市规划馆顶楼会场举行《地城之光》“城事规划”上线发布会。本次发布会由产品特色介绍、“众筹”公益推广、运营历程回顾及公布开测时间等部分组成，盛大高级副总裁陈光、Eyedentity Games公司（《地城之光》开发商）本部长蒋仲善、《地城之光》运营经理刘震宇及产品总监刘成芳、D.N.A工作室市场总监刘健俊等出席此次会议。

《地城之光》“城事规划”发布会宣传页面



《地城之光》游戏特色宣讲



视频合辑诠释炫酷

“城事规划”发布会紧紧围绕《地城之光》的“酷爱快”三大特色进行。在游戏研发方代表蒋仲善为发布会致辞后，现场播放了《地城之光》宣传MV，并进行游戏主题宣讲，让与会媒体和收看在线直播的玩家直观感受炫酷战斗画面带来的视觉冲击，并对游戏的团队分配模式和爽快操作手感形成初步印象。

《地城之光》特邀玩家现场圆梦



“众筹”公益有爱圆梦

此前备受网友关注的“众筹”公益推广活动，成为本次发布会“有爱”理念的代表：《地城之光》特邀玩家通过视频畅谈理想，盛大官方在会议现场帮助他们圆梦；中国梦网CEO 曹晓钢先生和科博会组委会韩帅先生登台，向玩家献上酷爱快梦想的启动资金10万元，希望通过这样的公益行为，推动社会上更多人参与有爱互助。

同时，D.N.A工作室市场总监刘健俊宣布，《地城之光》“超人气大集结”活动即将开启，当玩家集结数量达到一定标准后，盛大官方将放送更多游戏福利，并帮助更多玩家实现自己的梦想。

D.N.A工作室市场总监刘健俊宣布公布“超人气大集结”活动信息



运营经理刘震宇宣布“酷爱快”测试时间



超快官宣确定公测

相信很多老玩家都体验过《地城之光》爽快的操作手感，也对近几个月游戏版块的更新变革效率如数家珍。在“城事规划”发布会上，盛大用“上线3COMBO”的形式，让所有人再次感受到《地城之光》的“快”。

首先，由运营经理刘震宇宣布，“酷爱快”测试将在10月11日至10月24日全天候开放，玩家可以在测试中体验到宠物养成、生活技能和趣味副本“悠哉悠哉塔”等内容，测试中等级达到40级的玩家，可提前获得公测权限。

之后，产品总监刘成芳公布了“酷爱快”试玩活动的时间，此次试玩将紧随“酷爱快”测试，活动于10月24日开启，至11月12日结束，所有玩家都能在此期间对游戏进行试玩体验，盛大官方也将放送更多游戏福利，让参与活动的小伙伴感受《地城之光》带来的快乐。

产品总监刘成芳公布“酷爱快”试玩活动时间



最后，盛大高级副总裁陈光在与会人士和网友们的关注中宣布，《地城之光》不删档测试将于11月19日正式开放！这次测试不但来势迅猛，而且中间还有测试及试玩供玩家畅享“酷爱快”，相信那些对3个月停服期仍有“怨念”的小伙伴，在看到这个消息后也会被盛大的高效快捷所折服。

发布会结束后，距离玩家最近的便是“酷爱快”测试，想要抢先体验“新版三巨头”魅力、感受50级内容的小伙伴，不妨通过注册登录盛大通行证并绑定手机、下载《地城之光》官方APP“掌上地城”或盛大G家等方式进行抢码。诸多往事已成过去，《地城之光》真的“酷爱”快来啦！

盛大高级副总裁陈光在发布会现场致辞





MT 新手攻略

手把手教你拉怪

文：Randy丶云天 编：公羊 美：grass

游戏类型	在线角色扮演类	游戏运营	盛大
游戏开发	Square Enix		
目前状态	正式运营		

我刚开始玩的时候就找过很多MT的帖子，发现很少，多半都是战士骑士比较贴，少有的几个也是偏技术型的，所以很早就想写一些这方面的帖子。游戏玩了这么长的时间，基本一直都是MT，也带过小号，也干过秒退的事，坑过无数队友，OT过无数次。也被无数队友坑过，也卡过真泰坦一周的时间，也没有过好基友，但我都坚持下来了。现在玩的也很开心。

MT 的重要性

作为T你要考虑奶妈的站位，像是在究极副本里有些新手奶妈如果站位不对，被BOSS蹦飞或是在躲地火的时候不能及时加血，这个时候如果不采取一些措施很可能你就躺下了。你要考虑DPS最佳输出位置，BOSS拉到什么角度可以打不到队友。这个一般都是BOSS背对队友，很简单的。做副T的时候出小怪你要第一时间拉走，保证小怪打不到奶妈而导致奶妈手忙脚乱加不上血。还要防止奶妈提前加血导致OT。就像在刷蘑菇力的时候，奶妈提前给你上再生，这个时候要及时清掉BUFF，不然你是拉不到BOSS仇恨的。遇到这样的奶妈请给个赞吧，因为她只是怕你死掉。BOSS交接一定要第一时间，你稍微有点注意力不集中就可能导致另个T倒下，从而导致灭团。

必须熟悉BOSS所有技能及施放时间，这个在后期全队都要熟悉的。

MT不是随随便便一个手残党就能玩好的，不是说手残玩不了这个职业，但你手残又不去多思考那就没办法了。我本身也是一个手残党，想玩好请用心。





鬼屋很简单，T拉好只管输出就是了

我从 1-50 级的一些心得

30级以前的本，随便打打就好，管它OT不OT，反正也死不了人，不用太在意那些不按标记打的DPS。但能拉回的时候尽量拉回，不要有太多的怨言。

30级-50级，这个阶段比较重要，拉怪必须要稳，不管你标不标记，尽量不要OT，尽管DPS不按你标记的打，你也要拉好，不要想说OT是DPS的错，那绝对是你自己的错，经常切怪看看仇恨，如果5个怪以上那你就无脑闪光吧。BOSS一定要拉到位置，学会应付各种突发状况。这个阶段如果玩的好，那么50以后你会觉得轻松不少。怎么确保稳稳的拉住怪，这个需要你一点一点的摸索出来，不是给你个攻略你就会了的，只能多练习。





50级以后，这个时候你要开始学会灵活运用各种技能，不要再无脑使用减伤技能了。如果你发现在BOSS要放大招的时候，而你的减伤技能刚好在冷却，那就用闪光吧，BOSS技能有几率MISS掉，具

体的机制我也不是很清楚，不过闪光在打真泰坦的时候是非常好用的，BOSS 掀桌子之前放一个，有很大几率 MISS 掉，这样会减轻奶妈不少压力。



一些小结

不要太在意起手，可以不用非要先飞盾然后顺便标个 1，如果看见几只怪在一起，你可以直接跑过去闪光。战士就闪光或超压斧。这里特别说一下，如果是战士起手可以直接拉几只怪然后上超压斧或闪光，如果飞斧起手白白浪费 120 技力。

如果你现在拉怪非常稳，又非常顺手，就请自行无视我上面这段话。

减伤技能不要吝啬，如果你在开减伤的情况下能抗住 5 只怪或以上，而且队里也有 AOE 职业，那么你大可以全都拉过来。这样可以提高刷怪效率。另外骑士的 15 秒格挡对魔法类型的 BOSS 没用，这种时候你只剩下两个减伤技能，一定要用在关键的地方。在一些简单的副本里拉小怪的时候没必要太在意标记，有时候因为标记给自己搞的手忙脚乱就没必要了。DPS 想抢你第一仇恨的位置不是那么简单的。骑士的打断技能不要再乱用了，有些魔法类型的 BOSS，在读条的时候你给他一个沉默，BOSS 绝对傻眼。



战士在抗 BOSS 的时候，减 10% 伤害的技能最好不要断掉，6 秒减伤要用在关键时刻，如果时机抓的不准，没关系，开战壕，6秒瞬间变12秒。骑士有时间把石肤学了，因为骑士拉 BOSS 很稳，所以就算你不停地在给自己上石肤的情况下，也很难 OT。战士如果觉得技力不够用，把枪练到 22 级，会拿到一个瞬回 400 技力的技能。

每天的随机副本用来给小号升级，不要用大号去，因为你大号去也才拿 60 哲学 5 点神话，完全没有古神殿多，而用的时间却一样，还可能更多。所以随机本用来给小号升级才是最佳选择。这样还能有效减少秒退事件发生。





几个讨伐战需要注意的点

从古武器开始，先是奇美拉，这个很容易，只需要打断冰咆哮就可以了，作为主力打断的时候，感觉 BOSS 快放技能了你停手就可以了，这样可以第一时间打断，不要在意那点输出，对 DPS 来说，你那点输出根本不算什么。作为主 T 要注意脚下的冰圈，要及时拉走，我打奇美拉见过好





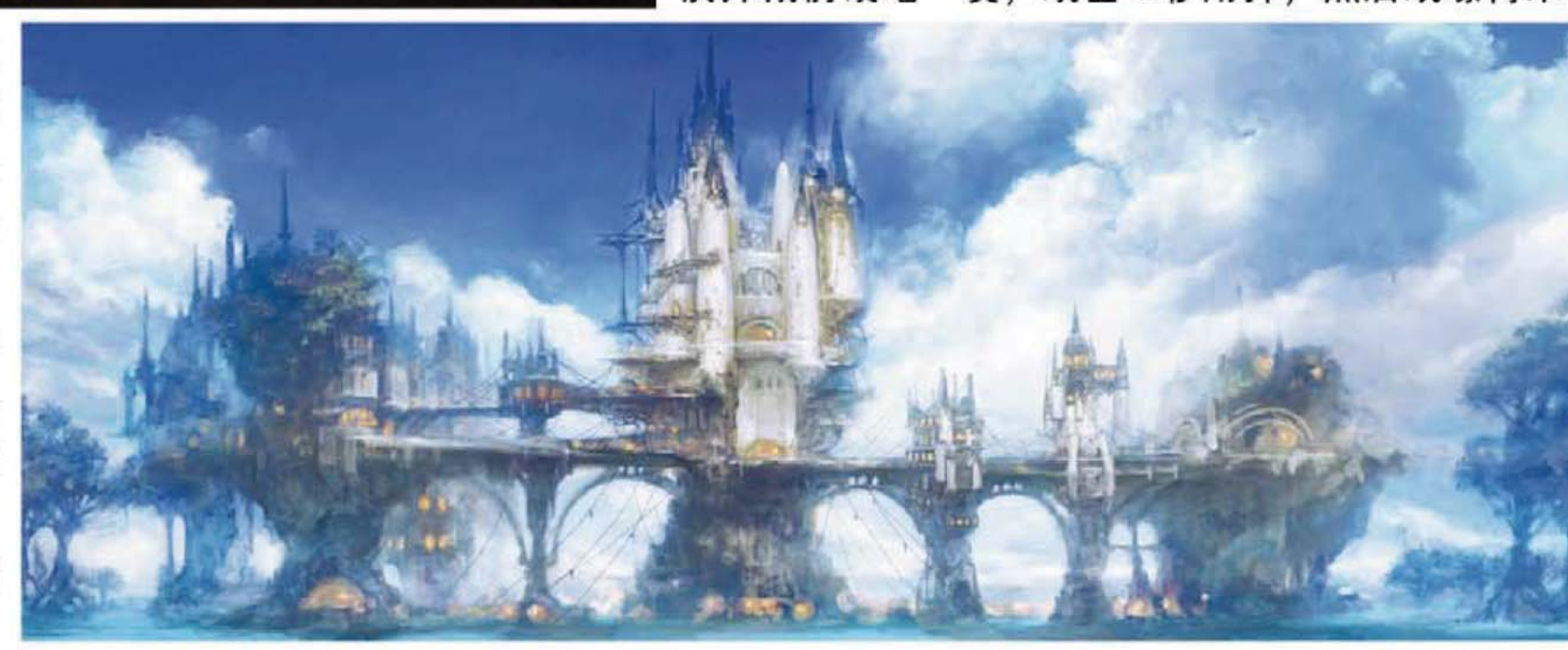
多T都是BOSS周围全是冰圈了，他还在那里不动。

海德拉，这个很简单，需要注意的是两个T要站一起，帮助主T分担伤害。小怪可以不用管，剩下见什么躲什么。

真火神，BOSS连续地火的时候开减伤。因为奶妈需要跑位，这个时候是没人给你加血的。

真风神，这个本攻略已经说的很明白了，随便打打就过，我就不多废话了。

真泰坦，如果大家的装等都不是很高，那核心部分你的输出也很重要，战逃一定要留在这个时候用，战士的话就开狂暴。进P5就是无限的掀桌和炸弹循环，如果是3排炸弹就躲，不一定非要站12点位置不动。记得躲的位置是没人的那一边，或是人少的，而且要及时拉背对，不然接下来的横扫很可能会打到队友，这样他是抗不住接下来的连踩的。如果是一圈的，建议开减伤硬吃一发，战士6秒用掉，然后战壕再来6秒应付接下来的掀桌。其实这个可以站到2个炸弹中间边缘的位置可以躲掉。我曾经无数次的因为躲这个炸弹而掉下悬崖，而且躲的不好会两发炸弹都躲不掉。如果你跟我一样对自己的操作不是太有信心就硬吃一发吧。骑士记得每一次掀桌之前都用一次闪光，因为你血量不多。





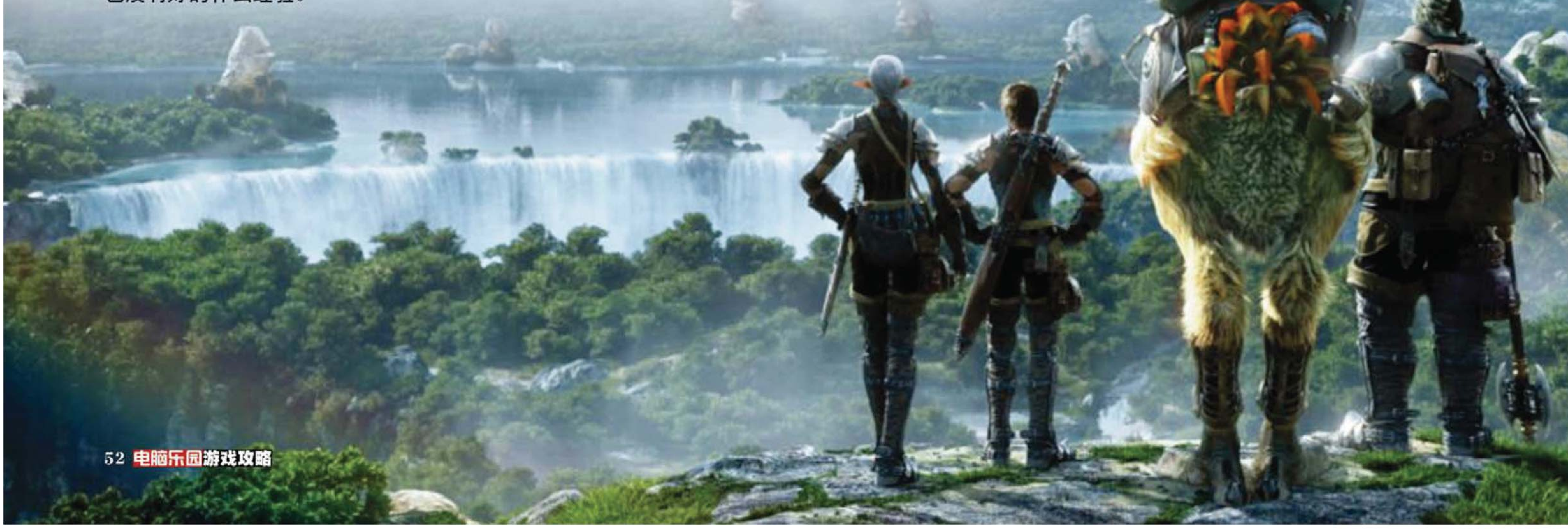
究极神兵，这个副本T真的太简单了，BOSS交接好就行，还有别硬吃技能，剩下都是DPS和奶妈的事了。战士记得4飞艇的时候千万不要开死斗，复仇+6秒硬吃掉伤害也就4000左右，如果你开死斗，射线集中射你的话，这时候就没办法躲了，结果就是死斗结束的下一秒你就挂了。

巴哈1，因为我们是固定队有2个T，打蛇的时候我作为副T拉住分身之后，当分身蛇身上的伤害BUFF到3层你就要轮流开减伤，不然抗不住。战士的话我没打过，所以也不知道该怎么办。不过DPS全部输出BOSS的话，你应该没那么快死，BOSS死掉之后就开启跑路模式吧。

巴哈2，注意5层交接就行了，后面的狂暴打法需要3奶，我队里直接切一个奶，等于少个DPS，不过没关系，足够打死BOSS的。

极风神，这个本都说虐T，但我觉得并没有传闻中的那么恐怖，我们从不会打到打通好像一共用了10多次。我作为副T真的很轻松，小怪出来飞盾第一时间拉走，记得走路的过程中再上两个飞盾强化仇恨。不要太紧张，因为传闻的关系，我刚开始打都非常紧张，就怕因为我失误导致灭团，结果证明，你越紧张就越失误。拉刺羽的时候，因为你在抗着分身，所以要看好是不是点到了刺羽再用挑衅，我有几次就是因为没注意看目标，以为我点到了刺羽，结果挑衅到了分身。刺羽BUFF2层到3层会有大概10秒的时间给你拉，所以你有足够的时间选好目标。

巴哈4-5、极泰坦、极火神，这些我还没通关，所以也没有好的什么经验。



一些提升装备的经验

50 级之前对骑士来说没什么要求，但对战士来说，装备不好会显的很脆，因为掉血速度飞快，奶妈稍微有点不专心你就可能倒下了。

50 级之后，如果你是爆肝党那没什么好说的，全天副本刷装备。如果是上班族每天只能玩几个小时，那我建议你不要去水晶塔了，因为水晶塔出的 MT 装备，打不了后面的巴哈，而且你本来时间就少，一次全通水晶塔如果慢点要 1 小时还多，而且不一定出你的装备，就算出了你也不一定会拿到。有这些时间多刷点哲学比较实际。还有就现在来说水晶塔完全变成了取消塔，就算都是组好人一起排，组人 + 排本的时间都要半小时了。刷哲学点推荐防狼古神殿，装等 60 以上去天狼星灯塔，不推荐 50 多装等就去灯塔，即给自己压力又坑队友又累奶妈。因为现在的风气就是这样，奶妈拿着古武 +1，看你一身垃圾装备都不爱给你加血。





一套哲学你就可以去打究极神兵了。

古代武器不要急着 +1，神话点优先换首饰和腰带，再加上刷究极神兵出的戒指和项链，这个时候你就可以去打极风神和巴哈了，因为我自己也没有打过极火神和极泰坦，不知道现在能不能打。

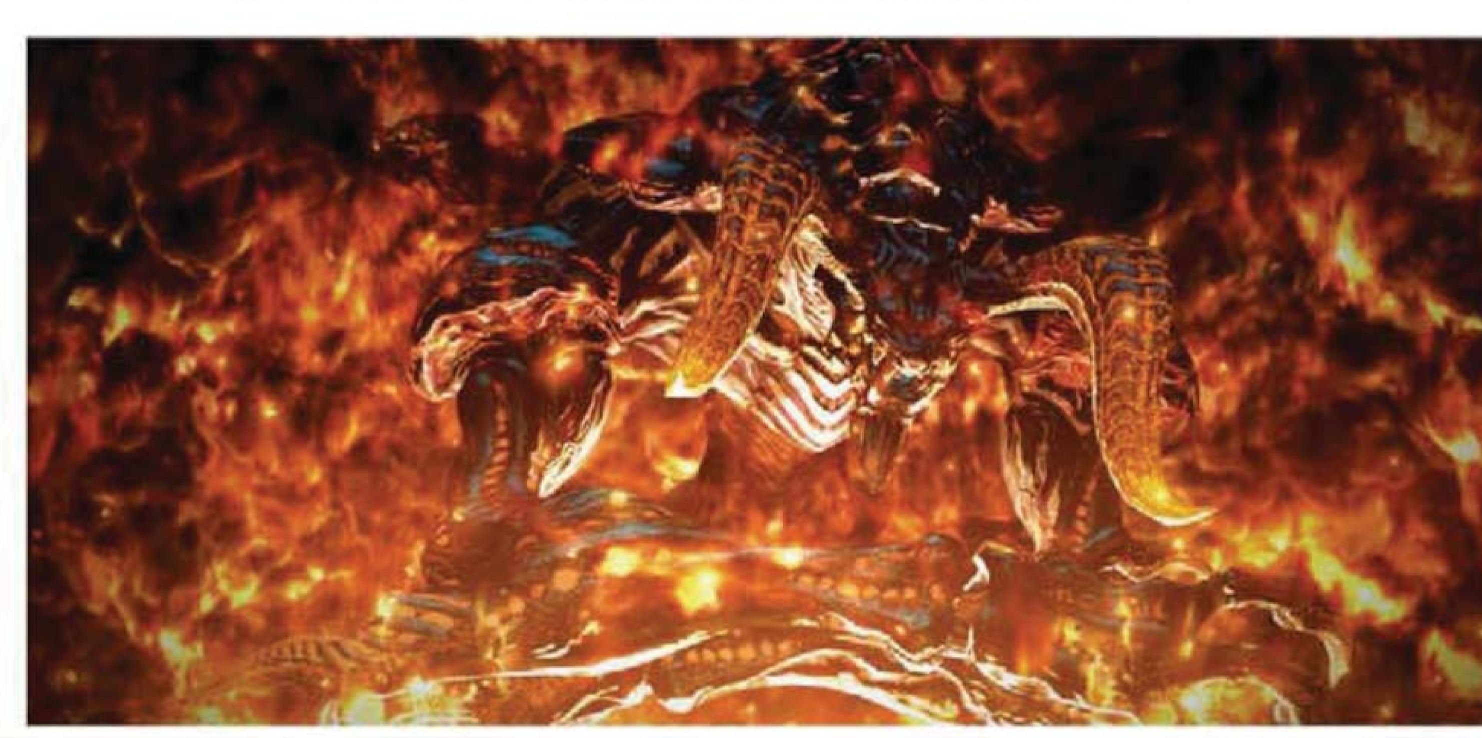
巴哈 1-2 层会出 T 的衣服和裤子，非常好打，如果你没有时间去水晶塔，那你可以考虑如果巴哈出了衣服就拿神话换头，出了裤子就拿神话换鞋。

打巴哈找点靠谱的队友，1-4 层在你下班后的几小时就能打完，如果都是老司机了，那用不了 2 小时就打完。运气好的话，会出 1-2 件你的装备。对提升装备很有帮助。如果你按照我的方法提升装备，这个时候命中 475 应该够了，组队时血量差不多有 6000，太低的话再吃个料理，T 巴哈 4 层是没问题的。

千万不要学我先把古武器 +1 了，我现在就非常后悔，如果神话点换掉头部提升是非常大的。我换个古武 +1 完全没有任何实质性的提升。而现在我只能祈祷水晶塔给我出个头了。

这都是血淋淋的教训啊！







战士的话，因为古武器不加命中，推荐你去刷一把加命中的斧头。这样你可以穿较好的装备去巴哈。战士的心得写的很少，因为我玩战士也没多长时间，但同为 MT 职业，几乎是同理的，只是用的技能不一样罢了。有些人觉得 50 级一套职业装就去灯塔，60 装等能进真泰坦就去拿古武，这实在是不理智的做法，除非你有一个神奶不会嫌弃你。

写了这么多只希望能够帮助到新手 MT，不用绕太多的弯路。



编：阿庆　美：grass

火力全开的战斗机器！
解读《龙之谷》全新“佣兵”系统

游戏类型	3D动作角色扮演	游戏运营	盛大游戏
官方网站	adsr.dn.sdo.com		
目前状态	公测		

9月25日《龙之谷》推出了入秋以来的第一个版本“兵临城下”，无疑为看似宁静的阿尔特里亚大陆注入了一剂强心针。早在前期公布版本名称之时，许多一直关注版本更新内容的玩家便已经意识到，大家期待已久的“佣兵系统”即将全面开放，马上就能和所有谷迷见面了。那么，到底什么是“佣兵”，它们是以何种形态出现在战场上，又能给玩家带来多少助益呢？今天，就让我们一起了解《龙之谷》佣兵系统，走近这个全新的世界吧。


台风金佣兵


小淑爷爷佣兵

获得和使用方式

目前，获得佣兵的主要方式有两种。其一，在主城神圣天堂东侧的绚烂主题公园门口的魔术师桑德斯处，使用“绚烂交换券”购买（该券可在通关主题公园副本后获得）；其二，完成佣兵任务（远程任务）。区别在于，如果是80级满级角色，除了可以在桑德斯处购买到C级佣兵，每周还有1次购买B级佣兵的机会。而通过完成远程任务的方式，仅能获得3种“正在修炼的”（即：初级）C级佣兵，分别为：小淑、兽人金、兽人郭。

佣兵的使用与角色等级无关，无论是刚入谷的新兵还是满级猛将，都可以将佣兵登记至自己名下。不过，佣兵们也不是呼之即来、挥之即去的。在各类地图中，只有当2人或2人以下入场时，才可以召唤出佣兵。而这个设定也可以解读成《龙之谷》在一定程度上降低了副本难度，就算是“独行侠”们也可以在孤军奋战时拥有一个守护背后的“战友”了。



C级属性一览

基本属性

佣兵分为C、B、A、S四个级别，就整体而言，S级为最高级佣兵，C级佣兵的属性最普通。而出人意料的是，在本次版本中更新的所有级别的佣兵，其HP、物理攻击、魔法攻击、物理防御、魔法防御，各项属性值均完全相同。不过，在属性防御力方面，C级和B级佣兵的属性防御为0.20，A级佣兵的属性防御为0.40，而S级佣兵的属性防御达0.60，呈线性增长。

C级	B级	A级	S级
正在修炼的小淑	百合花	内尔文	贝思柯德
正在修炼的兽人金	兽人金	特拉玛侬	阿尔杰塔
正在修炼的兽人郭	埃雷娜	巴尔纳	杰兰特
	兽人郭	卡拉秋	艾奥纳
	小淑	柏林	卡拉翰
	小淑爷爷	台风金	
	流星小仙女皇后	伊格纳西奥	
		威廉	

佣兵等级	C级	B级	A级	S级
HP	6444360	6444360	6444360	6444360
物理攻击力	1623~1984	1623~1984	1623~1984	1623~1984
魔法攻击力	1618~1978	1618~1978	1618~1978	1618~1978
物理防御力	10347	10347	10347	10347
魔法防御力	10075	10075	10075	10075
属性防御力	0.2	0.2	0.4	0.6

从全属性来看，四个级别的佣兵并没有明显的差异。但是，在通过技能面板的比对时，可以看出佣兵的级别越高，佣兵技能输出的效果就越



C、B、S 级兽人金佣兵践踏数值

强大。以 C、B、S 三个级别的佣兵“兽人金”为例。B 级兽人金佣兵的减益魔法效果是 C 级时减益魔法效果的 2 倍，S 级兽人金佣兵减益魔法效果是 C 级时的 3 倍。而在物理攻击方面，也有令人惊喜的发现：随着佣兵级别的提升，在物攻数值上出现了十分显著的提高。

佣兵成长

等级提升：佣兵无法通过刷怪来获取经验，但可以凭借关卡结束时的评分经验来提升佣兵等级。从测试结果来看，佣兵所能获取的经验是角色通关副本后所获得经验的十分之一。而且，与角色升级时所需要经验值的数值增长情况类似，佣兵级别越高时，达到满级所需要的经验也会越多。有个升级佣兵的小窍门，平时有经验值活动的话，大家可以好好把握下，因为勇者经验书以及活动经验值的加成，是同样适用在佣兵身上的。



角色通关经验



佣兵所获得的经验

佣兵合成：当玩家拥有两个满级（20 级）佣兵时，可以使用“佣兵合成器”合成下一个等级的佣兵。例如，两个 B 等级的满级佣兵，可以合成 1 个 A 级佣兵（所获得的 A 级佣兵的经验值为 0）。如果是使用两个不同等级的佣兵进行合成，则所能获得的合成后的佣兵，其等级以两个佣兵中较高的等级为准。



不同等级的佣兵



不同等级的佣兵

《龙之谷》佣兵系统现已火热入驻阿尔特里亚，小伙伴们还不赶快将曾经战场上的敌方 Boss、出现在主支线任务中的 Npc、甚至是传说中的英雄一一纳入自己旗下？酷炫技能特效、强力援军支援，这些进击之路上的得力佣兵干将，正等着你来亲自发号施令！

佣兵技能

每个级别的佣兵，都存在 2 种主动技能和 6 种被动技能。主动技能（含增益魔法和减益魔法）在佣兵升级到 10 级和 20 级时开放，被动技能则分别在 1 级、4 级、7 级、11 级、14 级、17 级时开放。不同种类的佣兵，其主动技能所能产生的效果有所不同。这恰恰也是玩家在选择佣兵时的判断依据。

拥有增益魔法（buff）的佣兵一览：

正在修炼的小淑（体质，力量）	小淑（体质，力量）	小淑爷爷（移动速度）
正在修炼的兽人郭（减伤害）	兽人郭（伤害吸收）	埃雷娜（智力）
特拉玛依（体质，减伤害）	柏林（攻击，防御）	卡拉秋（智力）
巴尔纳（力量）	内尔文（敏捷）	

拥有减益魔法（负属性抵抗力）的佣兵一览：

暴走的台风金（光）	台风金（光）	阿尔杰塔（全属性）
暴走的百合花（光）	埃雷娜（光）	内尔文（全属性）
伊格纳西奥（光）	卡拉秋（冰）	百合花（全属性）（光）

拥有属性攻击的佣兵一览：

小仙女皇后（冰）	威廉（冰）	百合花（光、暗）	百合花 S 级（光）	埃雷娜（光）
小仙女皇后（暗）	伊格纳西奥（光）	台风金（光）	百合花 S 级（暗）	特拉玛依（光）



文：无月白狼　编：公羊　美：grass

沙漠黄帝——阿兹尔

恕瑞玛，汝之帝王已归来

随着恕瑞玛版本的更新，我们也在纳尔之后，迎来了一位全新的英雄。恕瑞玛的皇帝，阿兹尔。这位操纵黄沙的君主，拥有着绝对的权力，比起以寒冰覆盖大地，暂时将某块地盘划给自己，提高自身作战能力的巨魔之王，这位君主更擅长将黄沙变成供自己差遣的军团。无论是暂时建立额外的防御塔，还是阻隔敌人的禁军之墙，都可以体现出他以人为本，以地盘为作战核心理念的进攻方式。下面，就让我们来看看这位来自沙漠的皇帝，都拥有哪些独特的技能吧。


被动建塔完毕的效果



被动可用时在塔废墟上的图标

技能介绍

被动 恕瑞玛的遗产

技能描述：

皇帝的意志：每1%冷却缩减使阿兹尔获得1.25%攻击速度。

日轮：阿兹尔每3分钟能够从防御塔废墟中召唤一次日轮。日轮和普通防御塔类似，但会在1分钟内崩塌。点击防御塔废墟能够激活日轮。敌方的中枢防御塔废墟和兵营防御塔废墟对该技能免疫。

技能解析：

皇帝的意志：虽然冷却缩减这个属性对阿兹尔有着极大的能力提升（提升攻速，进而提升士兵的攻击频率）。但是否要将天赋与符文中许多地方替换为冷却缩减却是一个值得思考的问题。原因之一就是，从冷却缩减上获得的收益虽高，却是有上限的（40%）。而在一些装备中，想要获得冷却缩减的属性却并不困难。过分地在前期追求冷却缩减，

有可能自缚手脚，反而施展不开，造成属性浪费。

而且阿兹尔本身并非一个前中期的法师，按照类型来说，他更偏向于一个装备成型后，依靠平A输出成吨伤害的APC。

日轮：阿兹尔召唤的塔有几个特性：召唤此塔，需要数秒的时间，在激烈交战时，这座防御塔不会在第一时间为你提供输出。它会在阿兹尔不在身边时，损失大量的护甲，在敌方士兵靠近时，护甲值甚至会变成负值。它的大部分属性与防御塔完全相同（攻击同一目标伤害会越来越高；敌人士兵未接近时，会有大量护甲；有真实视野，可以在一定范围内看到隐形单位，你可以对这座塔使用传送，而且传送后，冷却仍然为240秒）日轮会不断地损失自己的生命值，就算没有人进攻，1分钟内也会自我崩溃，如果被敌方英雄击溃日轮，该英雄将获得100金币。日轮击杀的单位，会为阿兹尔提供金币（如同被阿兹尔击杀）。

日轮的用处很多，例如在敌人的中路二塔建造自己的防御塔，来暂时制造防御环境；绕后，在自己破裂的中二塔上重新建立防御基地，配合大招：皇帝界限封锁对方的退路，令其腹背受敌。

Q 征服之沙

技能描述：

阿兹尔朝目标地点派遣沙之士兵。沙之士兵对路径上的所有敌人造成60/90/120/150/180(+0.6AP)点魔法伤害，并叠加20%的减速效果，持续1秒。(70点法力值，800射程，10/9/8/7/6秒冷却）

技能解析：

作为一个AOE的技能，这个技能的伤害还算可以。但这个技能最主要的作用还是其功能性。需要注意的几点是，这个技能可以叠加减速效果，但并不能叠加伤害。这个技能主要作用于自己召唤的沙漠士兵位移，施放Q会令你召唤的所有士兵都集中到一个位置。如果你召唤的士兵已达到最大值，那么你将很难再用E来进行逃脱。所以对战中，在释放Q时，要注意一下，自己是否还能召唤沙兵，自己是否相对安全，或是这次交换，是否值得。

由于其技能基础伤害较高，冷却随等级降低效果明显，且可极大地提高召唤出的士兵的灵活性，建议作为主升技能。另外，依靠士兵普通攻击，Q造成伤害减速，士兵继续攻击一次，可以打出一次短暂的爆发伤害。


控制好士兵的位置，可以打出一次短暂高额的爆发

W 升起

技能描述：

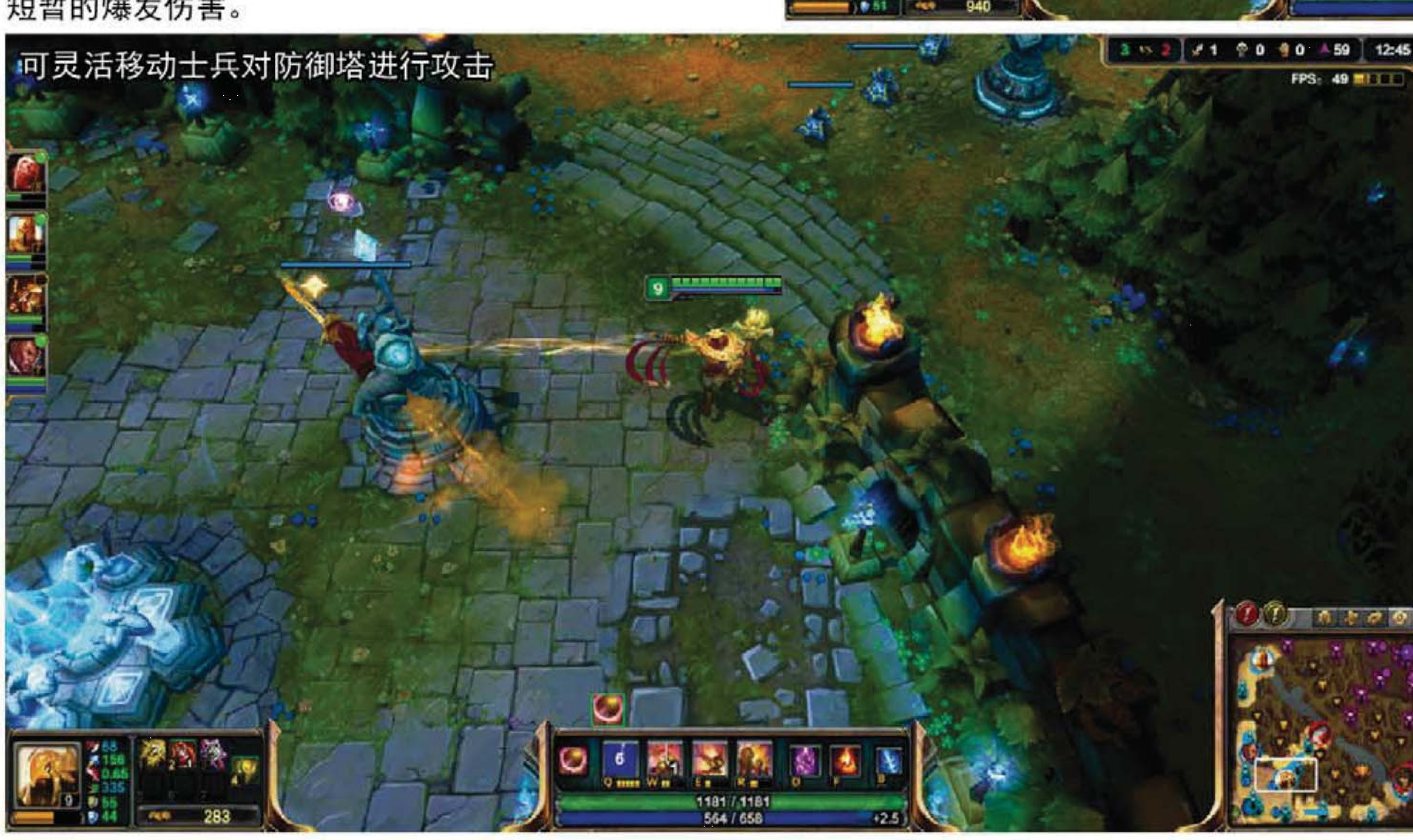
阿兹尔召唤一个沙之士兵，持续9秒。阿兹尔攻击沙之士兵射程内的敌人时，沙之士兵会代替阿兹尔攻击，对直线上的敌人造成50/55/60/65/70/75/80/85/90/100/110/120/130/140/150/160/170(+0.7AP)点魔法伤害。即使阿兹尔自己不在基础攻击射程内，沙之士兵也会攻击。

阿兹尔一次能够储存2个沙之士兵。每12/11/10/9/8秒能够使用一个新的沙之士兵。距离过远会取消沙之士兵。靠近敌对防御塔时，沙之士兵的消失速度翻倍。(40点法力值，450射程，1.5秒冷却）

技能解析：

这个技能是阿兹尔的核心技能，施法冷却时间和新的沙兵准备时间，都可以从冷却缩减中获得收益，1级的时候，只能升这个技能。这个技能有几个机制需要介绍：召唤出的沙之士兵，是无法被选定的；士兵会站在原地不动，除非你用Q改变他的位置；士兵不会主动攻击，只有在阿兹尔进行攻击动作，且敌方角色在士兵的攻击范围之内的情况下，士兵才会进行攻击。士兵的攻击速度受阿兹尔攻速影响（其实士兵攻击就是替代阿兹尔攻击），当有1个以上的士兵对同一目标进行攻击时，造成的伤害为第一个士兵的25%，三个士兵攻击同一目标，伤害为150%*第一个士兵的伤害值。


沙兵在防御塔下持续时间下降


可灵活移动士兵对防御塔进行攻击

士兵虽然看起来是通过普通攻击造成伤害，但是造成的却是魔法伤害，不会触发纳什之牙、智慧末刃、破败王者之刃、电刀、大冰锤等一切通过普通攻击触发的攻击特效。可以触发冰杖，兰德里的折磨，法术吸血等一切通过技能触发的特效。


W：召唤的小兵可以攻击到攻击范围外一点的敌人

阿兹尔可以在敌方防御塔上召唤士兵，从而消耗士兵直接对防御塔造成伤害，这样做会对防御塔造成105点——360点（每级加成15）+0.7AP的魔法伤害，但是你无法用W对对方的水晶造成伤害。

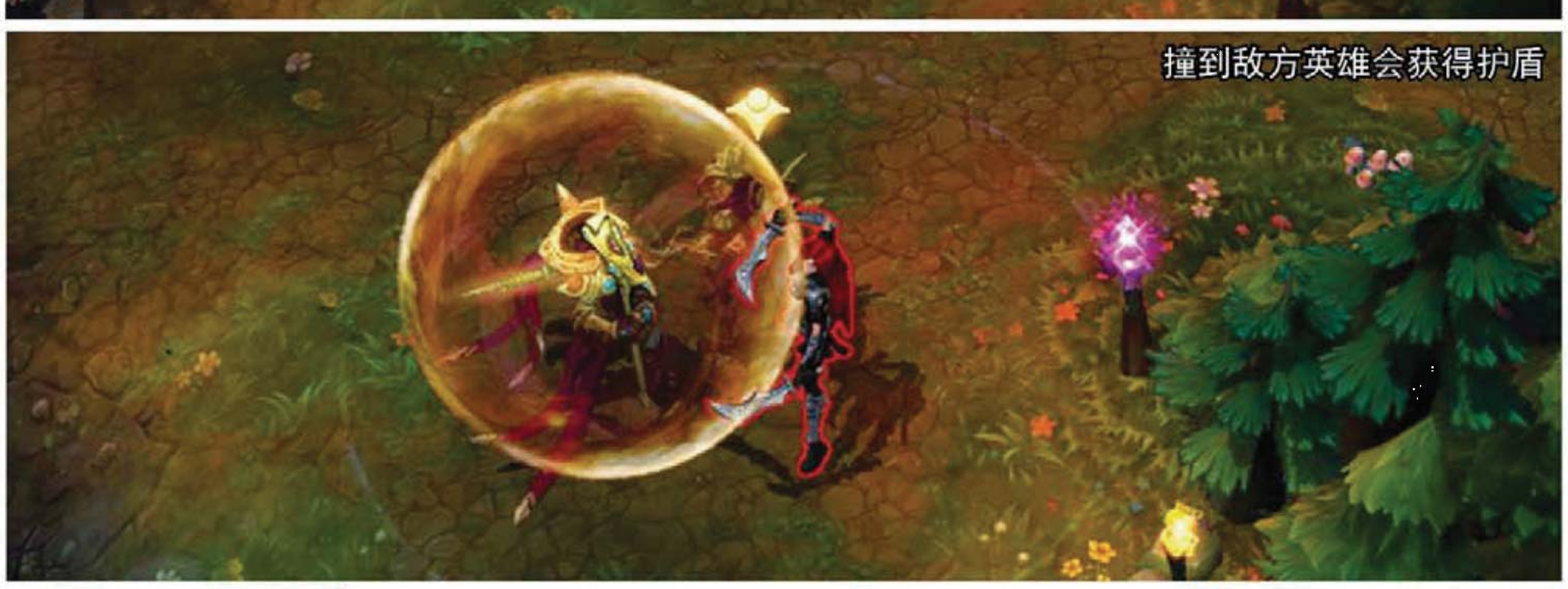
召唤士兵的范围非常近，比自己普通攻击的范围还要近。所以，你几乎无法在召唤出沙漠士兵之后，立刻对较远的敌方角色进行攻击。而你的Q技能也并不是在所有时候都处于可释放的状态的。所以，阿兹尔需要一定的肉装，来确保进攻敌人时，自己的存活。

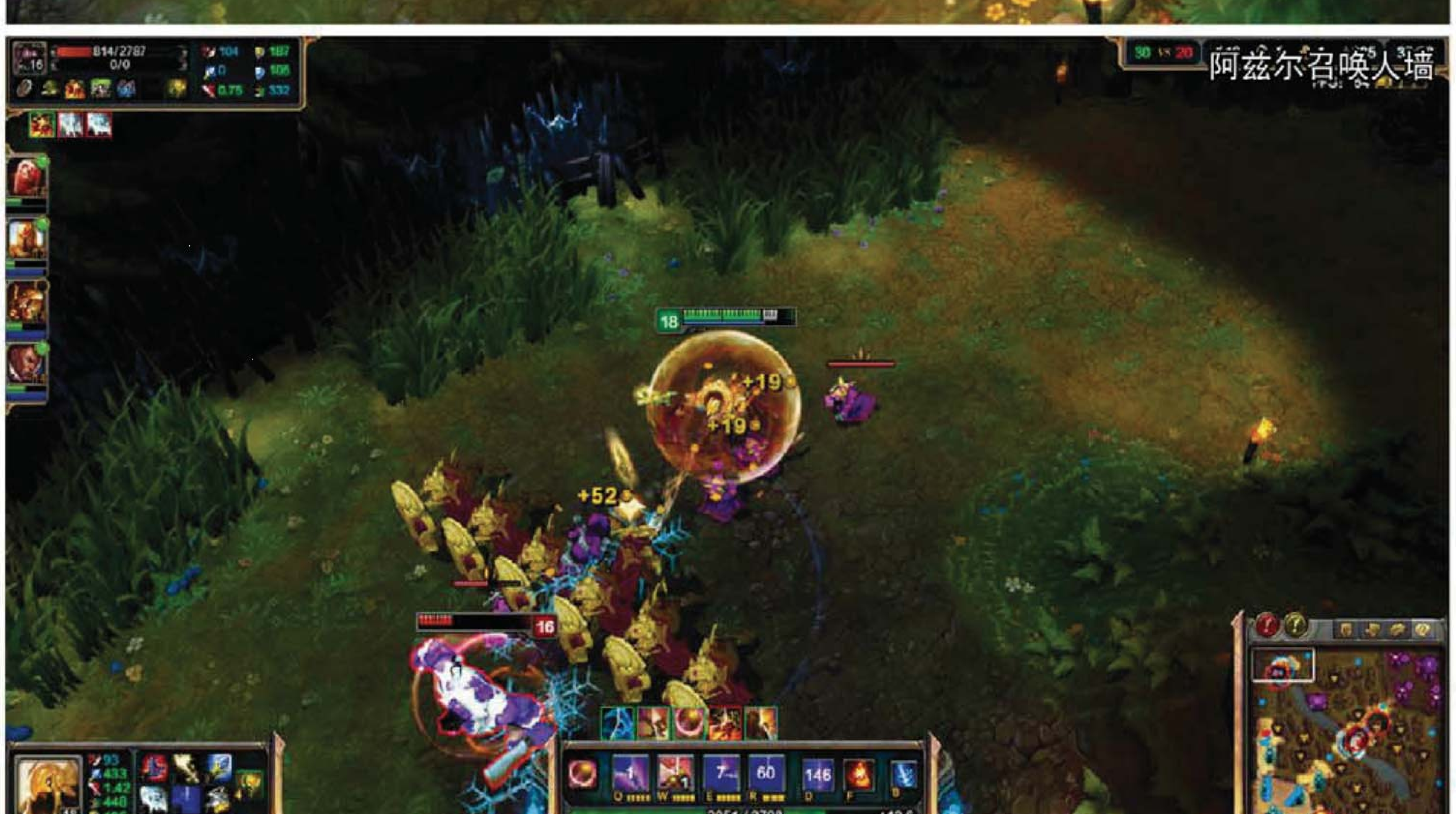
沙漠士兵的攻击机制类似于卢锡安的Q，虽然可选定的角色，必须在沙漠士兵的攻击范围之内，但是实际进攻时，可以攻击到攻击范围外的角色。不过这个额外的攻击距离并不是太长，可以利用这一点来消耗走位失误的敌方英雄。

由于士兵的蓄积方式为充能，而且士兵的伤害并非随着技能等级的提升，所以在前期冷却缩减不足，Q等级不高的情况下，就算主升W，召唤频率也不会加快，对作战能力也并不会有太多的提升，建议在冷却缩减叠加的差不多的情况下，进行副升。

这个技能的独特，也使得阿兹尔区别于其他法师。大部分法师的伤害技能都是释放一套，造成伤害，等待CD，而阿兹尔的沙兵，则是依靠更高的攻速和每一击的高伤，类似于ADC，这或许也会使阿兹尔区别于其他法师英雄，有一些较为独特的出装。


阿兹尔冲向沙漠士兵


撞到敌方英雄会获得护盾


阿兹尔召唤人墙

E 流沙

技能描述：

阿兹尔向一个沙之士兵冲锋，对被击中的敌人造成60/90/120/150/180(+0.4AP)点魔法伤害，并将他们击飞0.5秒。如果阿兹尔击中敌对英雄，他会停下来，并获得一个吸收60/100/140/180/220(+15%额外生命值）点伤害的护盾，持续4秒。(60点法力值，1100射程，23/21/19/17/15秒冷却）

技能解析：

看这个技能的额外生命值部分，我们可以感觉到，阿兹尔拥有成为法坦的潜质。这个技能可以在装备成型后，成为优秀的突进手段，当然你也可以用他来逃生，这个技能类似皇子的EQ二连（沙皇是WE，但是如W的解析所描述的。由于W的范围很近，所以，WE二连几乎不会让你位移到一个足够远的位置，一般逃生时，需要配合Q技能），使用这个技能需要注意几个问题，你需要有W储备在手中。如果你把沙之士兵都释放出来了，那么可以用Q调整他们的位置，再用E进行位移。

虽然可以将对手击飞，并且获得护盾这个设定很酷。但实际上，当你在被包围时，你也很难利用这个技能进行逃脱了。

R 皇帝界限

技能描述：

阿兹尔召唤一道装甲士兵之墙向前冲锋，击退敌人并造成150/225/300(+0.5AP)点魔法伤害。士兵随后会作为一堵墙持续5/6/7秒。(100点法力值，250射程，140/120/100秒冷却）

敌人会被皇帝界限阻挡，即使他们尝试用位移技能冲过墙。但阿兹尔和他的同伴能够自由穿行，并在穿越墙的时候获得20%移动速度加成，持续1秒。

技能解析：

这个墙的机制也算是较为特殊的一类，我们来简单讲解一些。这个墙，队友可以自由穿行，并且获得短暂的移动速度加成。但是对于对手来说，就算是一堵墙。不同于普通的墙，一些突进类技能是无法跨越这个障碍的，例如：格雷福斯的快速拔枪，圣枪游侠的冷酷追击，

疾风剑豪的踏前斩。这类技能虽然可以穿过一般的墙，却会被沙漠黄帝的 R 拦截下来。

但是类似于闪现和无法被选定目标类的技能，却是可以通过这堵墙的。

类似于伊泽瑞尔的 E，石头人的 R，都可以穿透这堵墙壁。

该技能至截稿前尚存在的 bug：在击飞对手的情况下，无法终止其技能。例如：卡特琳娜开启大招，被沙皇的墙击飞，卡特琳娜的大招仍然可以持续造成伤害。



R 技能的阻隔作用

基础属性

阿兹尔基础属性：

生命值 390（+80）

生命回复 6.0+（0.55）

法力值 280+（42）

法力回复 6.5+（0.65）

射程 525

攻击力 43（+2.8）

攻击速度 0.556（+1.5%）

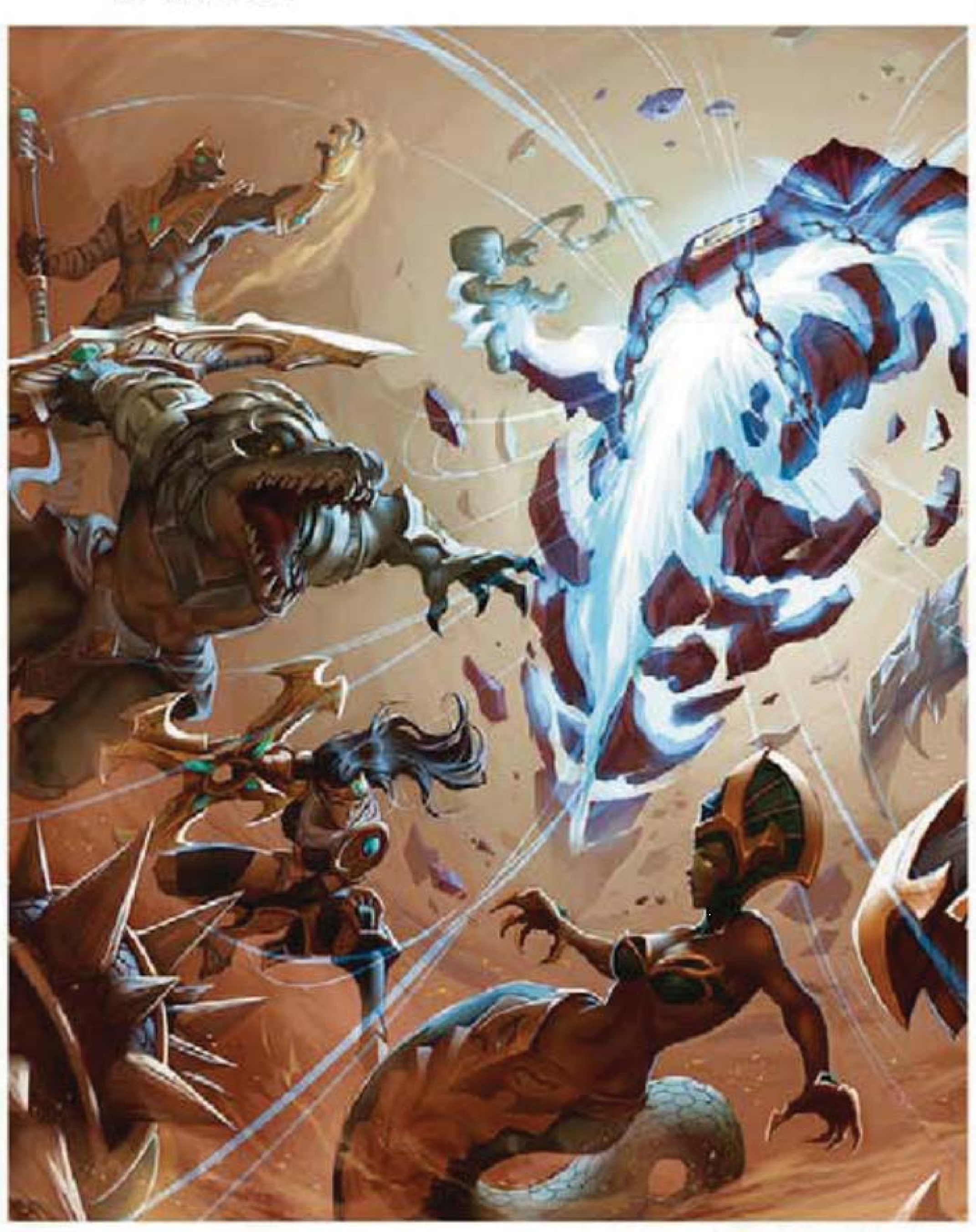
护甲 14（+3）

魔法抗性 30（+0）

移动速度 335



中期攻速成型



出装解析

从阿兹尔的基础属性和成长属性来看，除了法力值属于正常水准外，他的其他所有属性都极为低下，包括属性成长也非常的低。这里需要注意的是，他的基础攻速为 0.556，一般情况下，一个角色的攻速为 0.625 时，他的攻速就已经非常低，而从攻击速度装备上获得收益就将减少许多了（攻击速度装备是通过基础攻速 × 攻速百分比来提升攻速的）。正常测试下，当阿兹尔拥有 157% 的攻速加成时，他的攻速为 1.42，从这里我们可以明确的看出，以为阿兹尔被动攻速加成很高，而想让阿兹尔作为 adc 出现的想法，已经没有可能了，他的被动只是对他超低攻速的补足，或者是说，这是为了限制他的出装而产生的被动。

阿兹尔是一位非常依赖攻速的英雄，对比所有攻速装备，唯一适合他的攻速装只有纳什之牙，纳什之牙可以为阿兹尔提供 75% 的攻速，但他的被动对阿兹尔作用不大，由于纳什之牙的 20% 冷却缩减为唯一被动，所以只能出一把。



中亚明朗鞋流一击伤害

明确这件核心装备后，我们可以根据阵容选择如下几套出装：

中期攻速成型：（天赋点击 5% 冷却缩减）明朗之靴 纳什之牙 法师帽 冰杖 or 时光杖 中亚沙漏 女妖面纱

特点：攻速成型快，但是到后期攻速会略有不足（满级 1.26 攻速），由于阿兹尔魔抗太低，需要女妖面纱提供魔抗和血量加成。

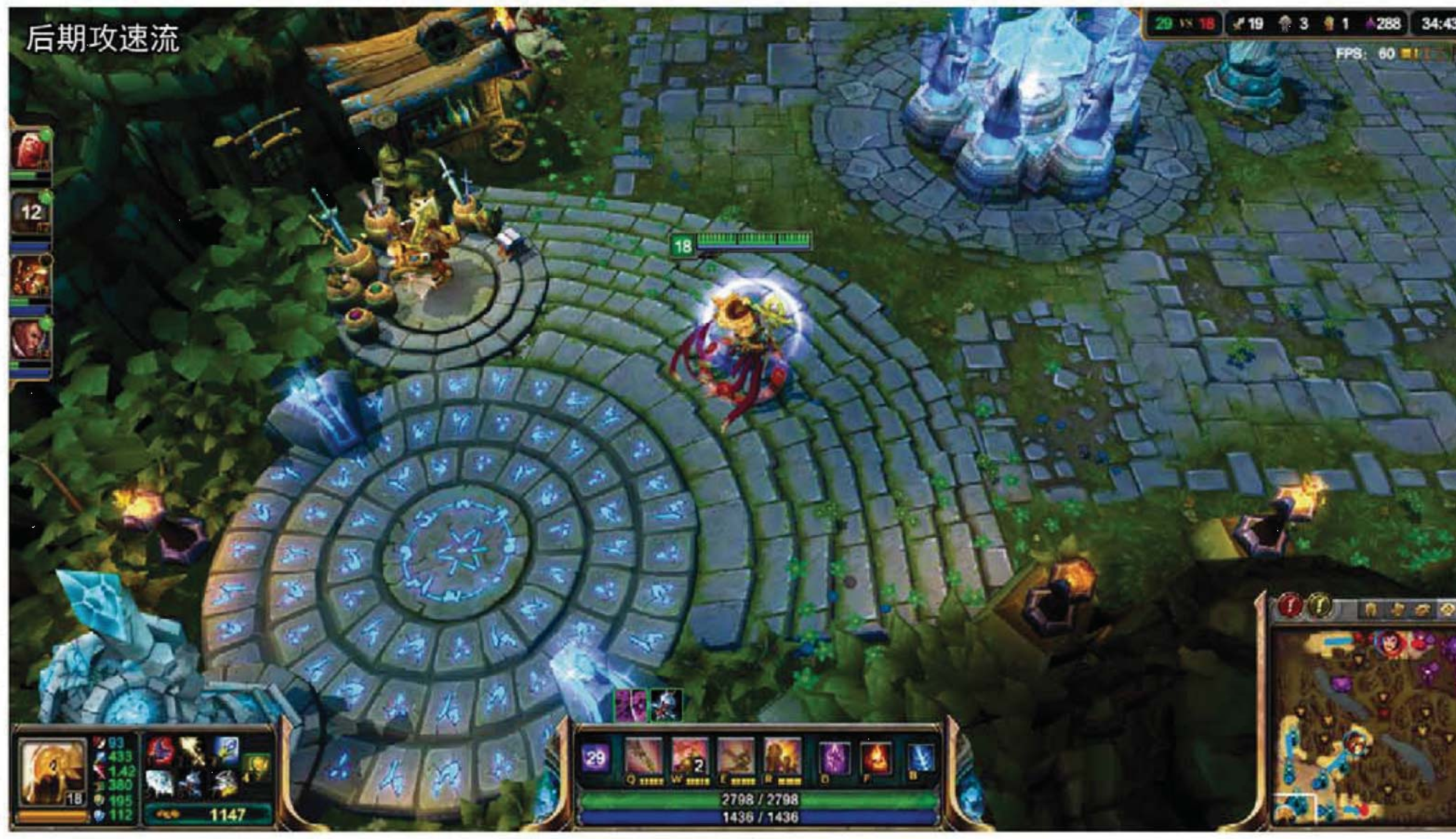
后期攻速流：（红色符文攻击速度，天赋 5% 攻速）攻速鞋 纳什之牙 法师帽 冰杖 冰心 女妖面纱

特点：最大化提供阿兹尔的攻速，在 18 级时可达到 1.51，每次攻击为 482 点魔法伤害，这套出装配合天赋，符文，双抗可以达到 190/112，血量也有 2900。问题是由于冷却缩减属性由防御装提供，在装备未成型前会有攻

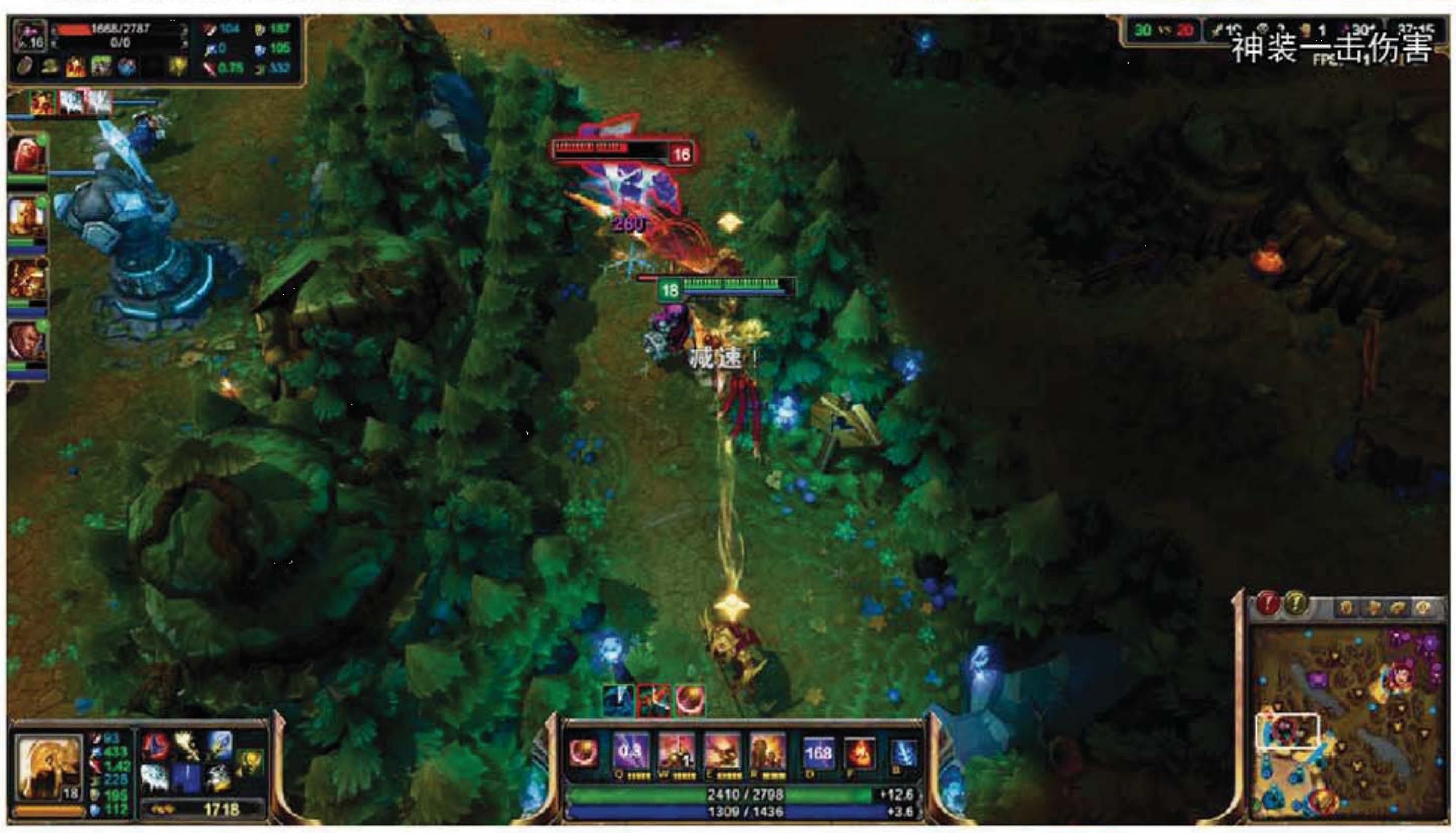
速和法强不能兼顾的情况出现。但装备一旦成型，十分强大。

强化爆发型法穿流：（红色符文法术穿透，天赋 5% 攻速）法穿鞋 纳什之牙 法师帽 兰德里的折磨 虚空法杖 大圣杯 or 冥火之拥 + 大蓝药（或者用符文天赋凑出 10% 冷却缩减）。

特点：非常脆。如同普通中单 ap 法师一般，并不特别依靠连续进攻，依赖的是高法穿和 WQERW 的连招爆发。技能单次伤害要远远高于以上两种。



之所以将阿兹尔称为法师射手，我们可以拿一位按照大众出装的皮城女警 18 级数据，来举例。当皮城女警 18 级神装时，装备无尽，红叉，轻语，饮血剑，复活甲，攻速鞋时。她将拥有 1.55 的攻速，326 的攻击力，以及 55% 的暴击几率。每一击期望伤害为 595（暴击伤害 × 暴击概率 + 普通伤害 × 不暴击概率，这里剔除了被动，只是每一击的面板伤害）。





而阿兹尔如果应用第二套出装的话，在 18 级，攻速为 1.51，每次攻击约有 482 的魔法伤害（单一士兵），如果是三个士兵一起进攻，则有一击 723 的魔法伤害（AOE 哦）。比起普通 adc，这套出装虽然没有护甲穿透，但是却有更高的血量和抗性。

魔法伤害不同于物理伤害，这是由英雄联盟的装备和天赋决定的，天赋中，有减低 15% 暴击伤害的天赋，而物理防御装备，更是有冰心，反甲，蓝盾这种提供高额抗性的物品。防御如果破 200，通常只需要一两件提高物理抗性的装备即可。但魔法抗性则不同，很多英雄成长魔法抗性为 0，即使拥有魔法抗性成长，也要远远低于物理抗性成长，魔法抗性类的装备提供的最高抗性也只有 55 点。一般情况下，一个肉盾的防御力在经过轻语的护甲穿透后的，仍然要高于他的魔法抗性。

即使有角色魔法抗性达到了 200，你的一次攻击，也能造成 160 的魔法伤害。这也是为什么阿兹尔基础属性如此之低，在后期却能成为强力法坦的原因，因为一旦装备成型，他有不输给 adc 的输出和 2T 一般的抗性。

不过要承认的是，他的前期能力太弱，太过依赖大量装备提供的额外能力。如何克服前期，才是他最大的问题。而且阿兹尔由于所有技能都是以他的人所在的位置为核心的，士兵就如同他手中的风筝，他自身移动速度极慢（并且不像 adc 那样可以出红叉或电刀一类增加移动速度的装备），所以，利用阿兹尔单杀并不容易。在大型团战中，才是他发挥能力的做好时候，由于 W 的 aoe 特性，他能在人群中通过操作士兵，轻易地对敌人造成成吨的伤害。依赖的是高法穿和 WQERW 的连招爆发。技能单次伤害要远远高于以上两种。

最佳拍档

由于阿兹尔留人能力较差，具有缠斗能力的角色通常比较适合配合阿兹尔输出。例如上单巨魔，鳄鱼，纳尔（纳尔现在可以用 R 将对手定在阿兹尔的 R 上），能通过减速，眩晕一类的技能，为阿兹尔提供 1-3 秒的输出时间。而阿兹尔在装备完全成型时，可以在三秒钟输出 3000 左右的面板伤害。

辅助方面，锤石，布隆，曙光女神，安妮，娜美也可以通过控制技能让阿兹尔进行足够时间的输出。

打野英雄中，狮子，皇子可以通过改变地形和套索留人，为阿兹尔提供足够的输出时间。



恕瑞玛小彩蛋

随着沙漠黄帝的降临，我们也迎来新的恕瑞玛版本，和成吨的英雄背景故事改动。在这些以恕瑞玛为背景的英雄中，有一位从技能到模型都做了大幅度的更新重做。有趣的是，她的技能机制虽然与沙漠黄帝完全不同，但输出方式却与沙皇相似，他们都更倾向于射手。只不过，比起沙漠黄帝阿兹尔，她是名符其实的法术机关枪。下面就让我们来看看这位英雄的改动，和一些基本的使用小技巧吧！


400 层被动叠加配合大帽子，伤害非常可观

魔蛇之拥・卡西奥佩娅

新被动－魔蛇面容

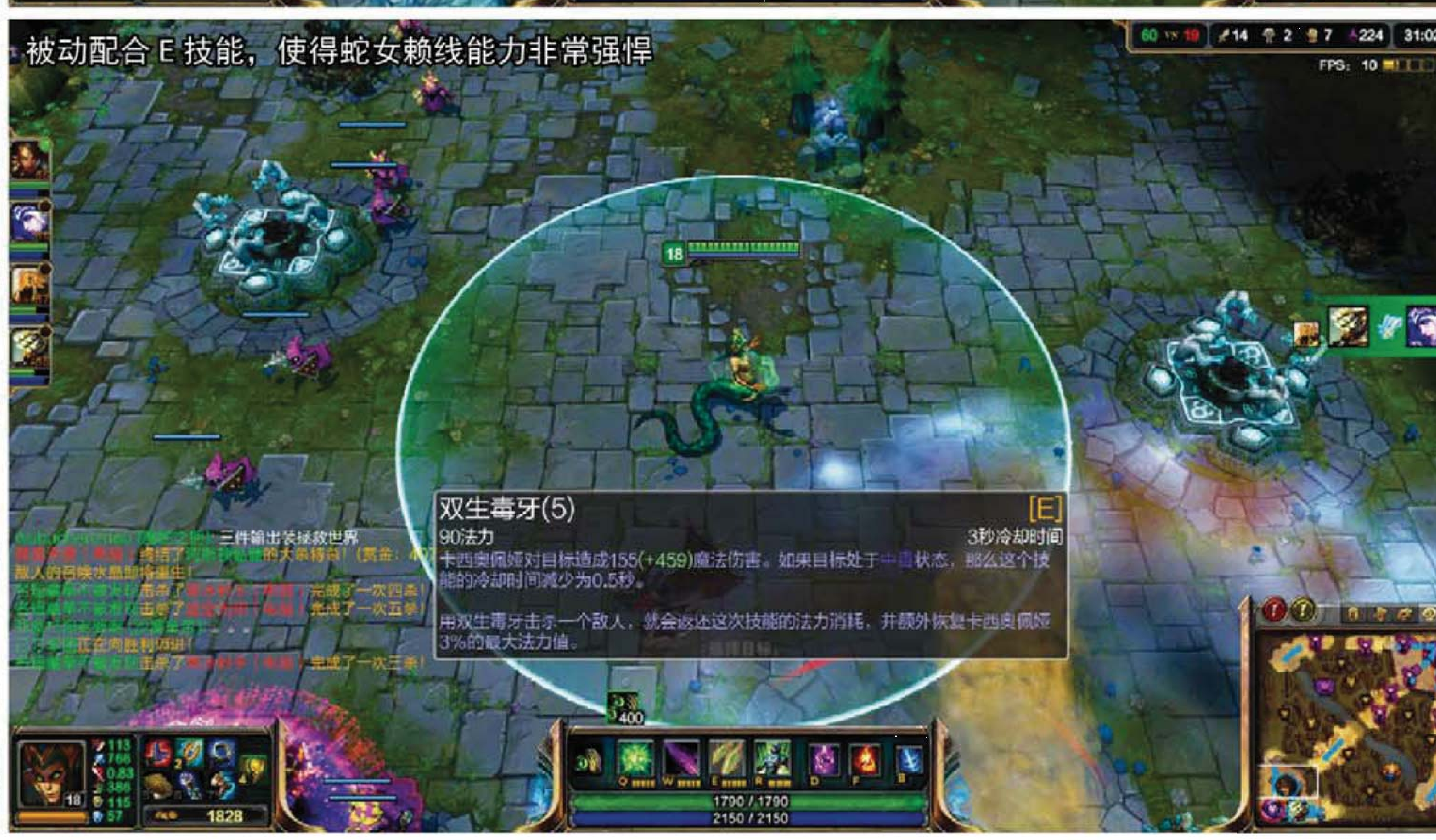
敌方英雄处于中毒状态时，卡西奥佩娅每一秒都会获得一层魔蛇面容效果；每击杀一名中毒的敌方单位，每一次使用双生毒牙击中敌方英雄，也会使卡西奥佩娅获得一层同样的效果。该效果最多叠加 400 层。

75 层：+5% 法术强度，双生毒牙恢复 6/8/10/12/16（+0.1 x 法术强度）生命值

200 层：+10% 额外法术强度，并提供 25% 冷却缩减

400 层：额外法术强度提升至 +30%——魔蛇面容提高的法强，也会被法师帽再度提升 30%，反之则不可

新版蛇女的被动完全推翻重做，从 Q、W、E、R 的所有技能系数的调整。拳头这次让她的技能脱离了原有的技能高伤状态。而更倾向于各个技能的功能性。



被动配合 E 技能，使得蛇女赖线能力非常强悍

例如 Q 技能强化了后期的移动速度加成（相对的法术强度加成大幅度下降，并增加了 1 秒的冷却时间）。高等级的 W 可以对敌方英雄造成更强的减速效果。R 现在修正了原有的 bug，能够更好的施加定身效果，只不过伤害也更低了。



所有技能中，只有 E 技能增强了法术强度加成（但略微削弱了后期的基础伤害），并且更好的冷却机制调整（原先是命中后开始冷却，现在是命中前，即释放前即可冷却），而且，E 技能拥有击杀目标后，返还施法耗蓝以及 3% 最大法力值的新功能，在被动叠加到 75 层时，我们更可以利用 E 来回复生命值，这样的蛇女拥有了极强的赖线能力，这也使得 E 技能成为了现版本的魔蛇之拥，最主要的进攻以及续航手段。而配合中毒效果，E 技能冷却时间仅为 0.5 秒。

在蛇女现版本技能法强加成系数大幅度下降，新被动以及技能功能性大幅度增强后期能力的情况下，如何更加有技巧的叠加被动层数，就成了我们需要研究的重点。

在这里就简单讲解一下，叠加被动的一些小技巧，和容易犯的错误。



被动的改变，让蛇女更适合做一个后期英雄

在应对小兵上：只有击杀中毒的小兵，才能增加被动的层数。想保持击杀小兵的节奏的话，最好用 E 进行补刀，这样既可以保持充足的蓝量，也可以尽量不漏刀。但需要注意的是，用 E 击杀士兵时，一定要让小兵保持中毒状态。否则，E 将进入很长的冷却中，不便于之后的补刀。而且你将无法获得被动加成。

在应对敌方英雄上：简单来说，除了大招以外，只要你对敌方英雄释放技能，且命中，你就会获得被动层数的累计，不过这里需要注意的是，由于 QW 的中毒状态是同一种状态，而且中毒状态的叠加被动，是以每个英雄中毒的秒数来计算获得被动层数的。所以，如果单纯是为了叠被动，请不要将 QW 在短时间内一同释放。在前期进攻消耗时，也不要因为 E 的冷却很短，而进行过量的输出，要时刻留意敌方英雄是否处于中毒状态，以及自己的蓝量是否能依靠 E 补充回来，继续赖线。

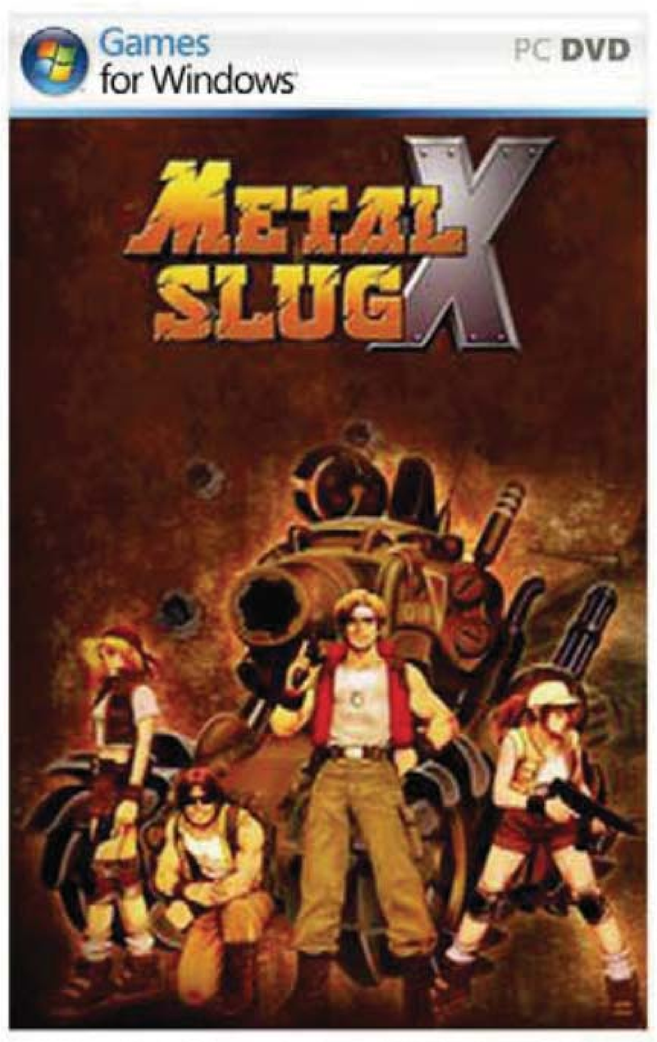
百兆俱乐部 2014
十一月会员游戏推荐

编：小玮
美：grass



小玮有话说

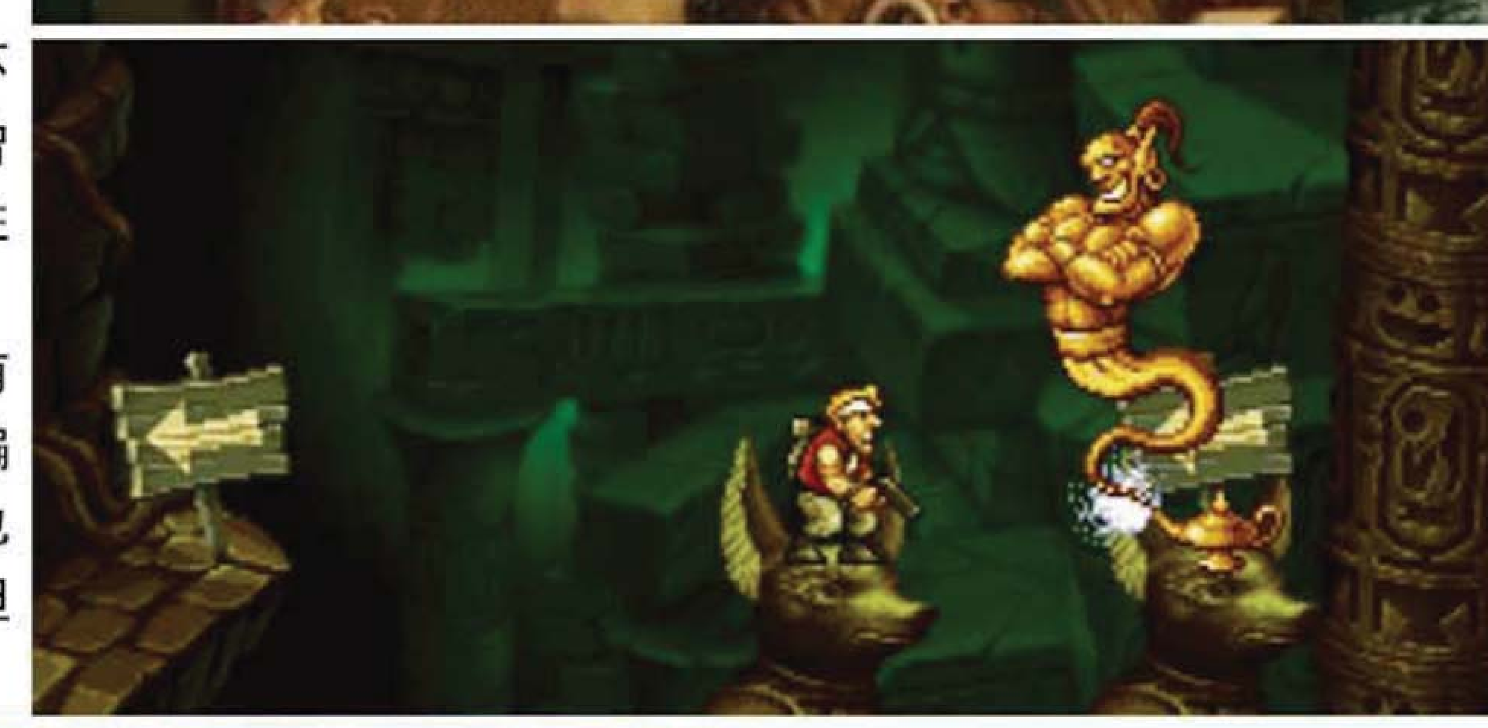
十月有不少游戏大作和大家见面了，小编原本兴致勃勃的打算下载试玩，但是面对 20G 到 30G 不等的超大容量又望而却步，感叹现在的游戏真是越做越大了。言归正传，和小编一样不愿意下载大容量游戏的玩家或是想放松心情体验一下小游戏的玩家往这边看齐吧，本期将为大家带来七款 pc 小游戏，还等什么？让我们一睹为快。



合金弹头 X （METAL SLUG X）

容　量	178 MB
关键句	经典怀旧
游戏类型	动作类游戏
制作公司	DotEmu
发行时间	2014 年 10 月 2 日





听到这款游戏的名字，资深玩家们是不是有点小怀念呢，《合金弹头 X》（METAL SLUG X）最早是 SNK 公司于 1999 年在 Arcade 和 Neogeo 平台上发布的一款超人气 2D 横版射击游戏。时隔 15 年，这款游戏又回到了人们的视野中，此次是《合金装备》系列首次登录到 pc 平台，该作实际上是《合金弹头 2》的强化版，但是游戏的节奏完全被重新安排了，玩家在二代练熟的那些技巧已经不能使用，游戏不但修改了二代的一些 BUG，强化了人物操作感，还加入了之前不曾有的大量种类的武器。说到画面，各位玩家不用有太大的期待，依然是满满游戏性的 2D 马赛克……既然是移植作品我们还是已怀旧为主吧。

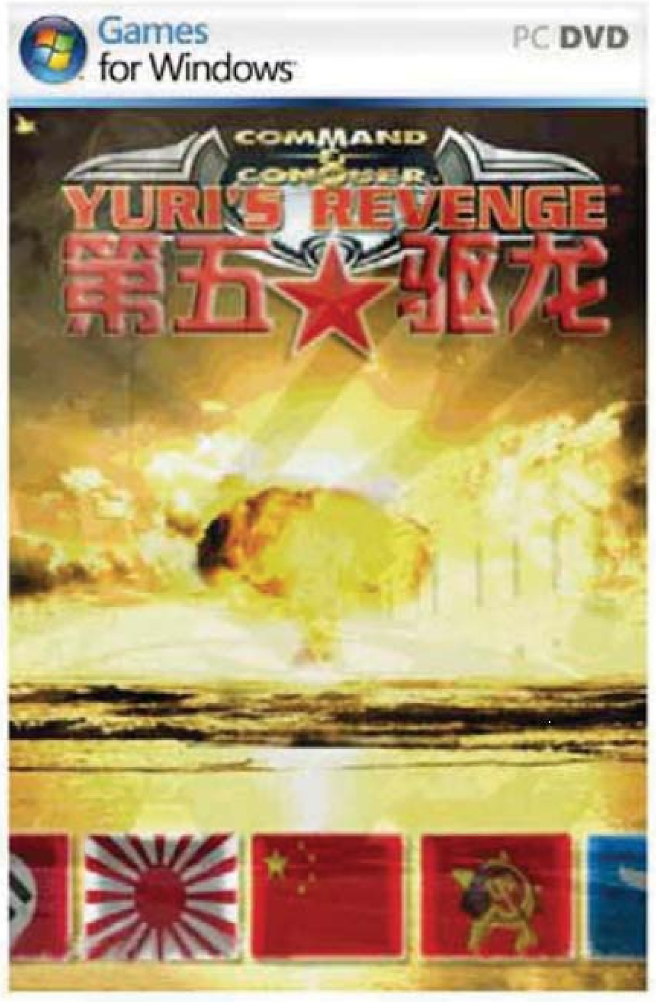
至于难度我觉是因人而异，当年的《超级玛丽》虐的小编死去活来，可是也有不少通关的大神觉得只是 so easy 的节奏。还有那虐死人不偿命的《魔界村》主编也是从来没见过游戏第二关长什么样。相对以上两款游戏来说，合金弹头 X 难度也算变态了，大家注意第三关的小 BOSS，这是一个令人头疼的角色，因为飞机上的坦克掉下来，且另一个坦克正发炮弹的时候，无处可躲。当坦克掉下来快砸到你时，朝坦克仍颗手榴弹，它就爆炸了，安全了。而且它爆炸后，可能会出现子弹。



再来看看游戏本身，作为一个资料片，让游戏者从完全另外一个角度来理解这个游戏，MSX 无疑是非常成功的。从制作的严谨角度来看，MSX 要强过 MS2 很多，许多在 MS2 中疏忽的细节被重新制作完善。一个 remix 版被列为和正传作品同等的地位，这恐怕也是 ARC 历史上非常罕见的案例。另外需要注意的是，PC 版《合金弹头 3》居然不支持 XP 系统，小编也觉得非常不科学啊，不过没关系！ XP 玩家可以下载模拟器，不要哭，站起来撸！总的来说，这款游戏完全没有革新，只是一个完完全全的复制品，如果想要回味的玩家可以玩玩看，在当年确实是不错的游戏，对于训练手速和反应力有着神奇的效果。







红色警戒 2 第五驱龙

容　　量　368 MB

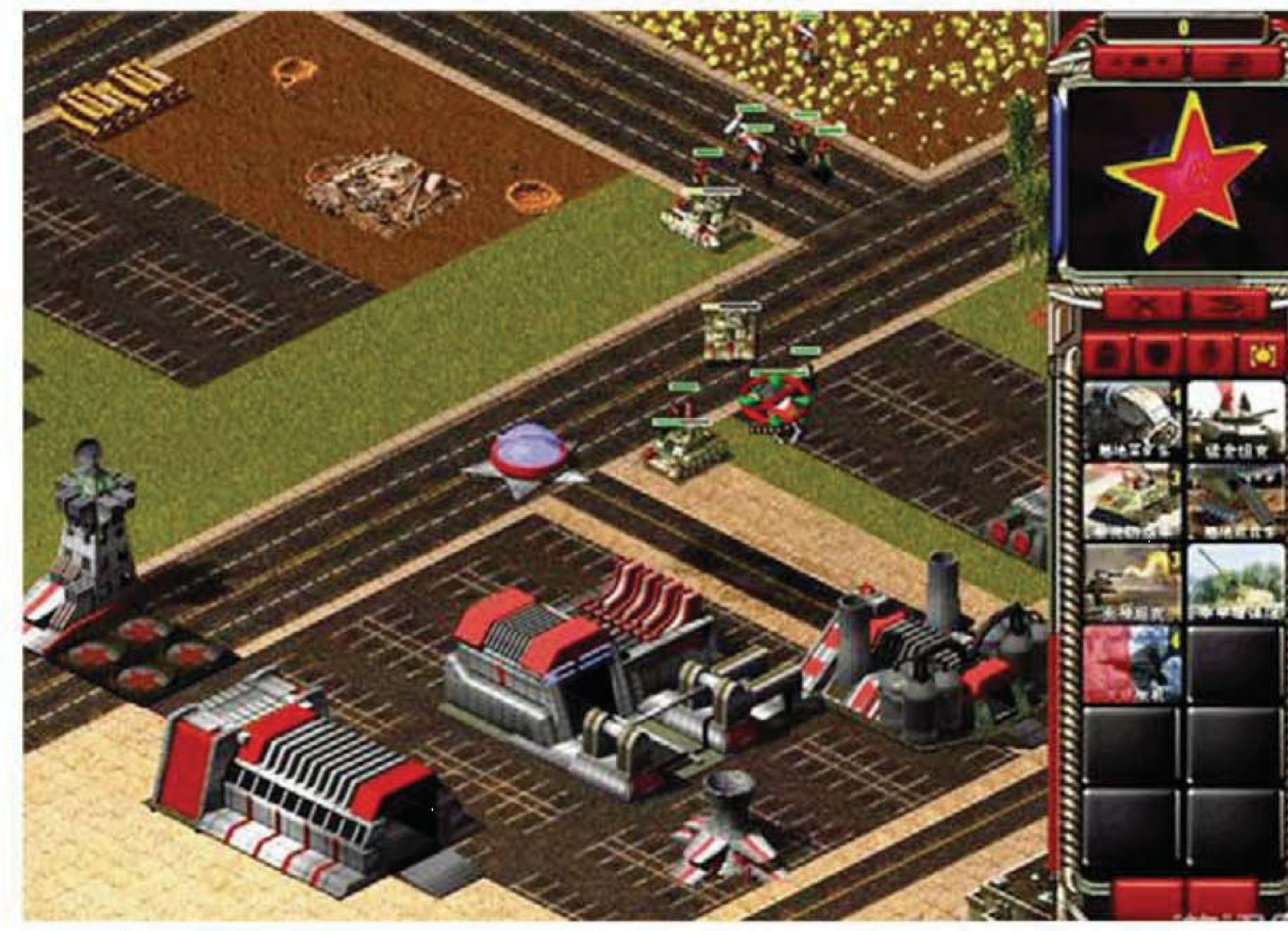
关 键 句　满屏的游戏性

游戏类型　即时战略

制作公司　玩家自制

发行时间　2014 年 9 月 11 日

又是一款大受好评的经典游戏，《红色警戒 2 第五驱龙》是由红警玩家制作的一款尤里的复仇 MOD，本作的制作过程相当长，前后总共历时 2 年多的时间。不过游戏目前还是一个未完成的状态，部分 AI 和任务都没有做，以作者的意思已经无心再做下去了，本作也可以看做是一个最终版本。









明星时刻 II：偶像之路 （TIME TO STAR II）

容　　量　103 MB

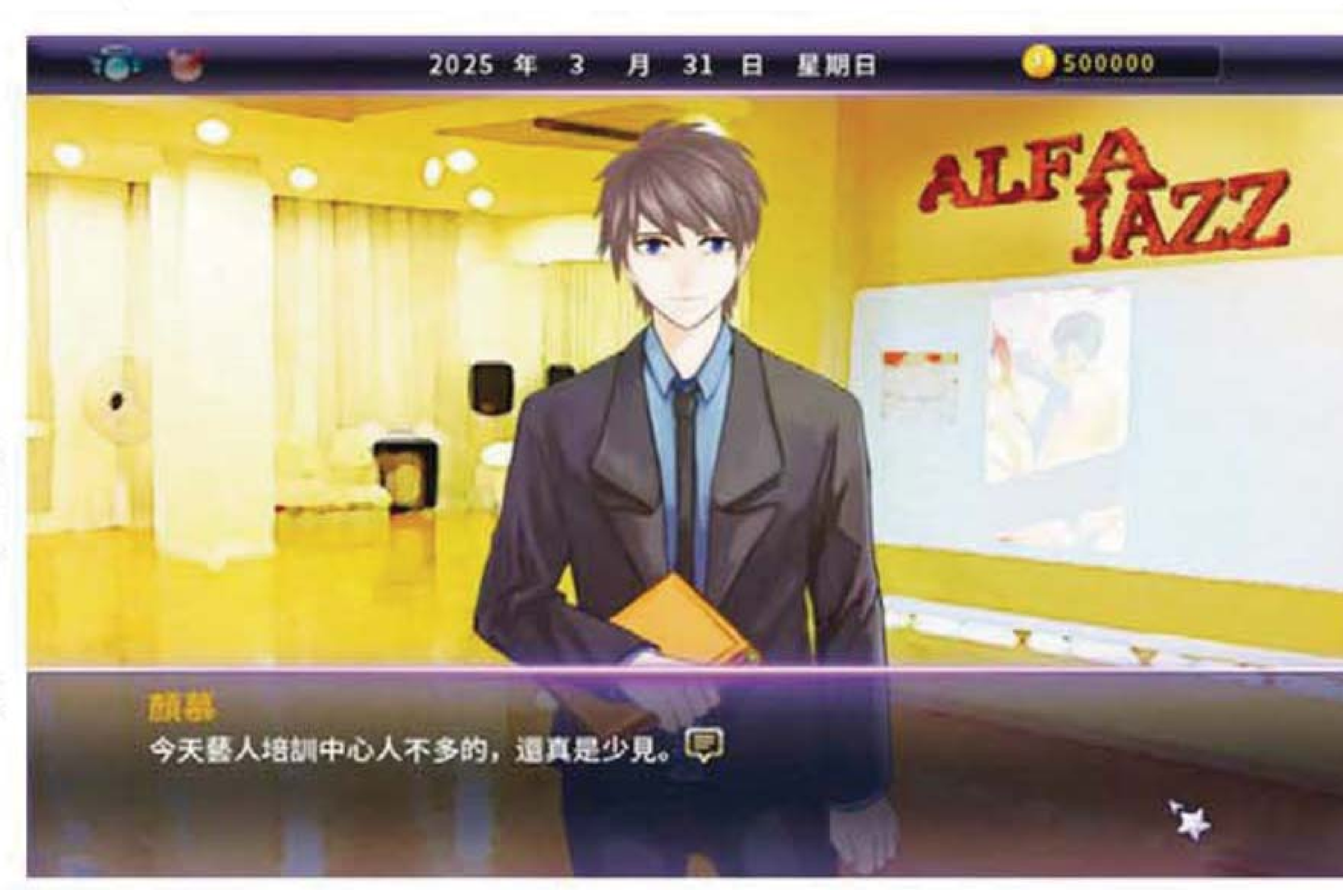
关 键 句　有点像明星志愿 2，杀时间利器

游戏类型　恋爱育成

制作公司　alfa game

发行时间　2014 年 9 月 26 日

《偶像之路》一款乙女明星养成类游戏。游戏改变传统的养成游戏思路，游戏中玩家将扮演女艺人，拥有自己的经纪人，用三年的时间在演艺圈闯荡，结交各色艺人，开拓人际关系，拍电影，录唱片，为 2025 年 TTS 星光天王选拔而努力，最终成为天王巨星。同时本作采用主角动态系统，拥有 10 个可追求男主角，6 个可友情结局的好友。









防御阵型 2（Defense Grid The Awakening2）

容　　量　350 MB
关 键 句　科技感十足
游戏类型　SLG 策略游戏
制作公司　Hidden Path
发行时间　2014 年 09 月 23 日



《防御阵型 2》中最有价值物品不是武器——而是塔的布局，其目的是：为你提供一个供你在更好角度建造攻击塔的高站台，封锁过道供你将外星人赶到你所选定的区域之内。临时塔可以减缓敌人的速度，阻碍高级别的敌人在地图上奔跑，激光塔对敌人造成伤害，它会持续攻击范围内的敌人，降低敌人的生命值。在所有塔防游戏中，该游戏的选项更多，通过制定游戏战略进行合理的部署后，玩家们可以从中挖掘出更多的乐趣。

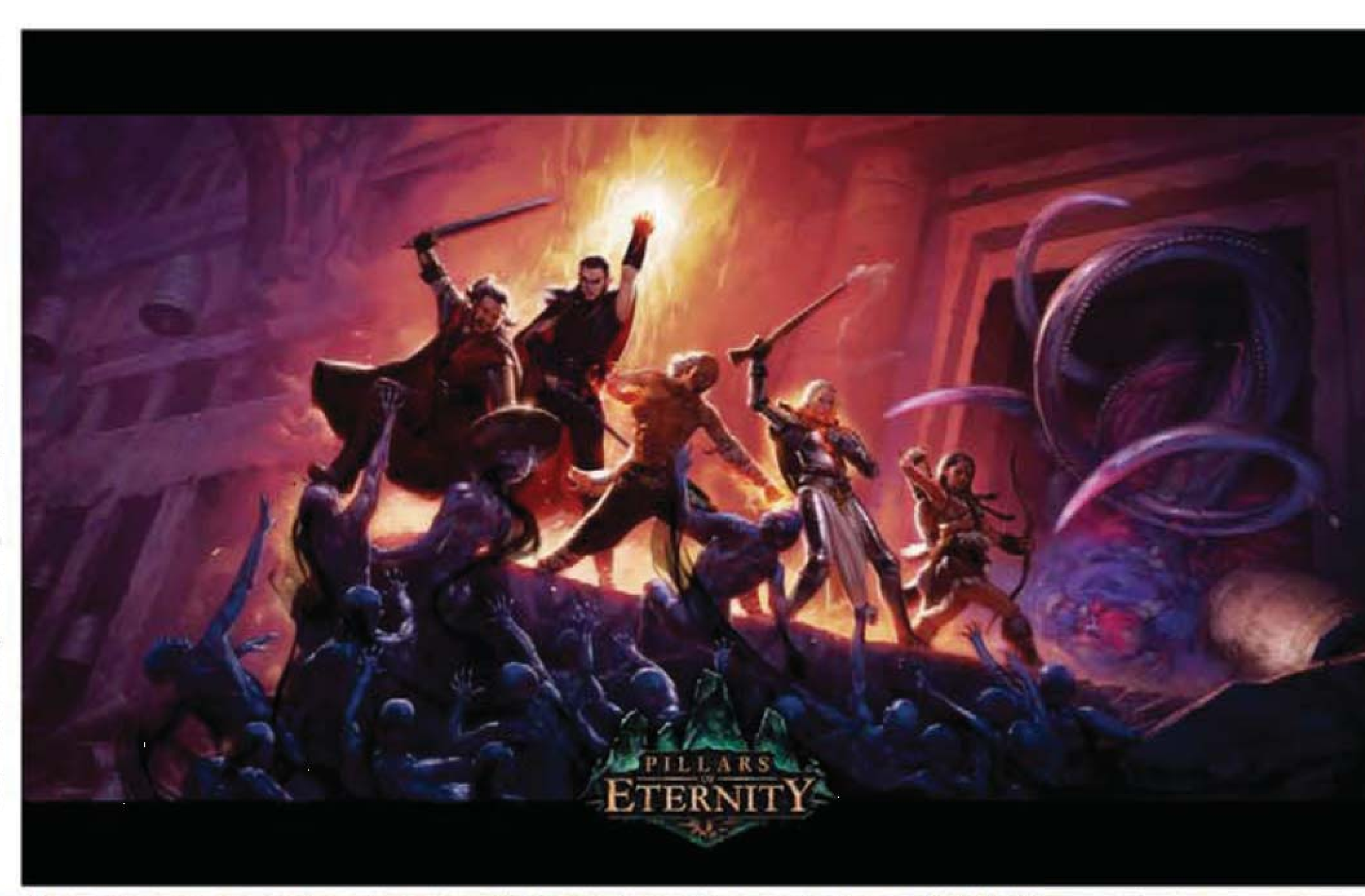






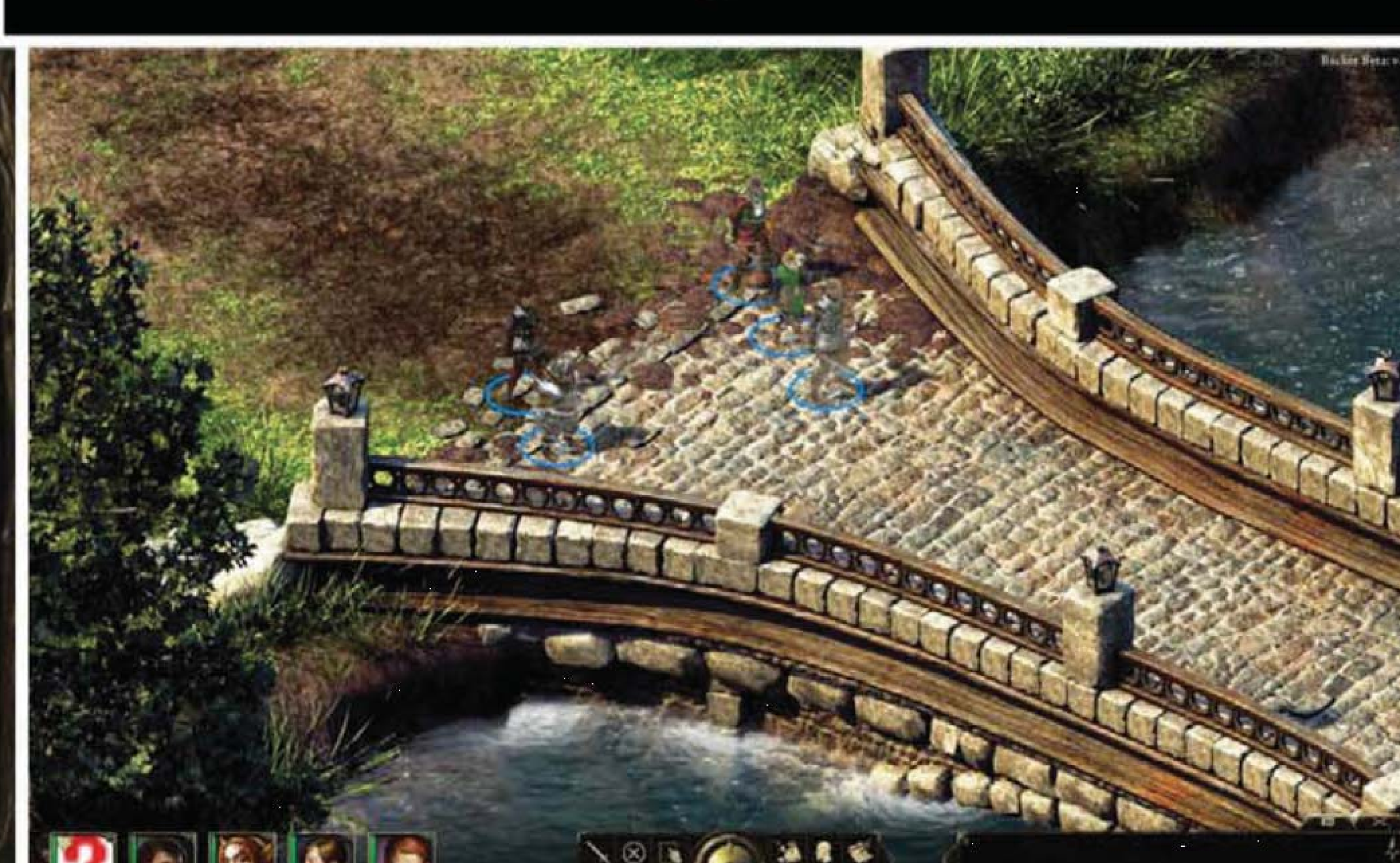
永恒之柱（Pillars of Eternity）

容　　量　2.04 GB
关 键 句　《博德之门》风格作品，非常期待
游戏类型　动作解谜
制作公司　Obsidian Entertainment
发行时间　2014 年 8 月 18 日



《永恒之柱》的设定将混合《博德之门》的主角中心、令人印象深刻的伙伴和史诗般的探险，《冰风溪谷》充满趣味和刺激的战斗和迷宫，以及《异域镇魂曲》中感人的剧情和成熟的主题。游戏会为玩家提供至少 6 个可选角色，玩家可从中选取 5 人作为同行者。玩家可以选择探索整个世界以及世界中所流传的那些古老传说，还可以在自己的派系周围集结大量的编队，如果他们想要的话，可以构建自己的军队，当移动伙伴时，他们将更精确地定位和移动部队。







未选之路（Road Not Taken）

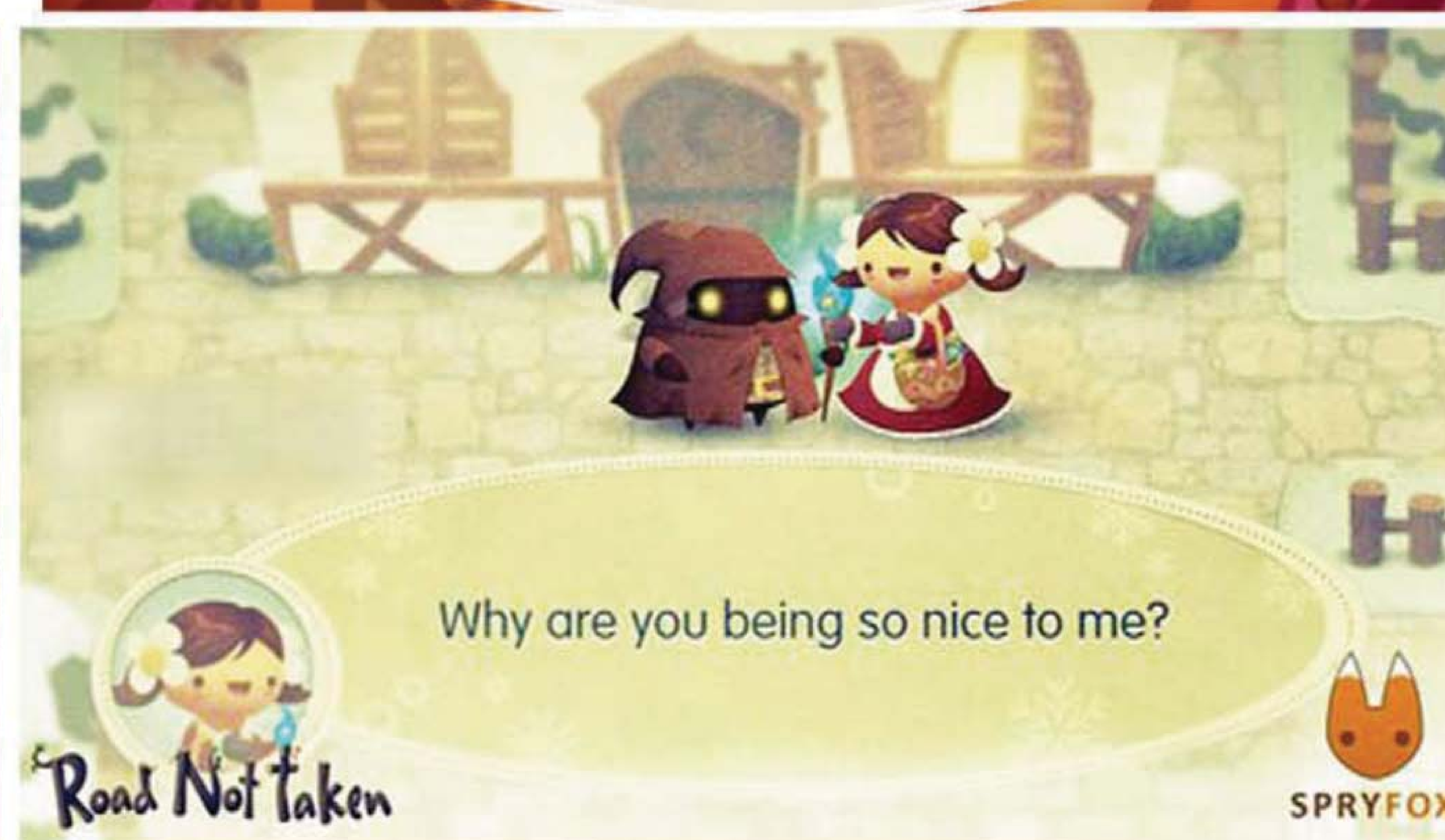
容　量　234 MB
关键句　整个游戏画面就萌萌的
游戏类型　休闲益智
制作公司　Spry Fox
发行时间　2014 年 8 月 5 日

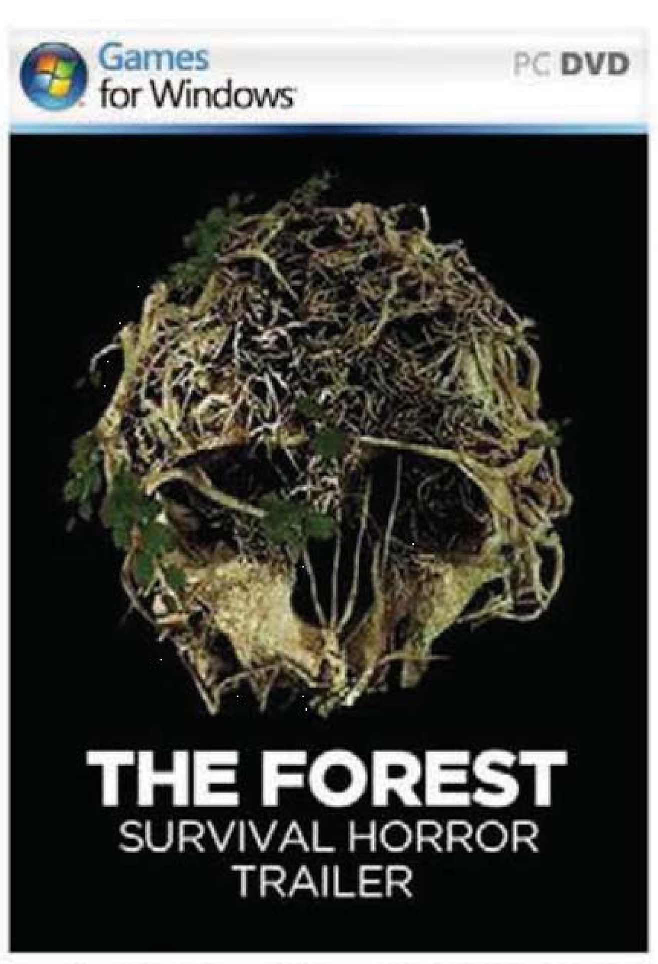
《未选之路（Road Not Taken）》是一款原创的关于生命中的意外的益智小游戏，游戏中玩家将在严冬中抵抗暴雪的肆虐，通过一个庞大的森林，展开一段冒险之旅，你能完成任务么。

游戏的创作灵感来自于罗伯特·弗罗斯特诗《未选择的路（The Road Not Taken）》，游戏试图告诉我们人生的道路千万条，但一个人一生中往往只能选择其中一条。所以必须慎重；人生道路上不要随波逐流，而要经过自己的思考，作出独立自主的选择。





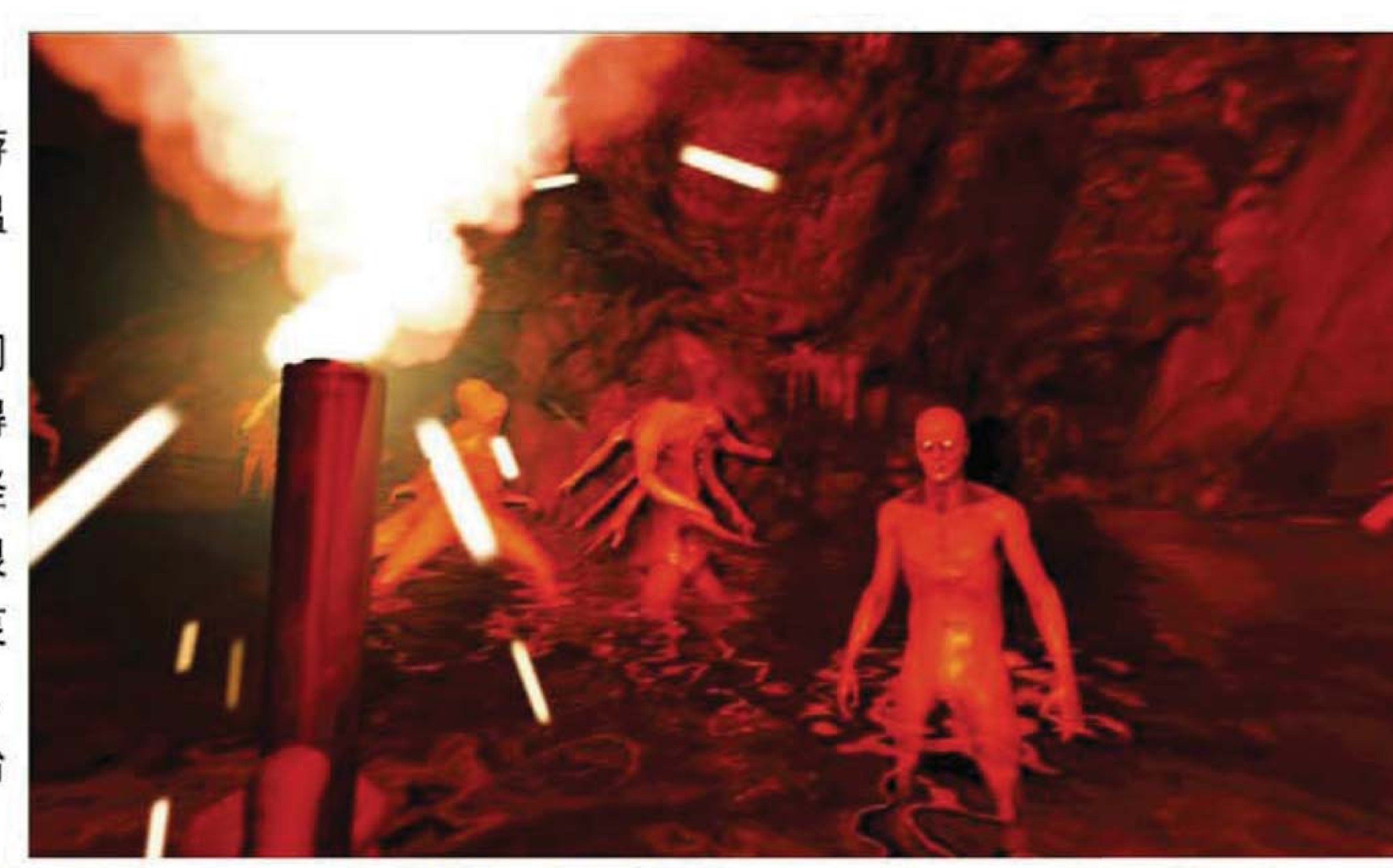




迷失森林 （The Forest）

容　量　596 MB
关键句　虽然不是近期的作品，但却强力推荐
游戏类型　沙盒冒险游戏
制作公司　Endnight Games
发行时间　2014 年 5 月 30 日

《森林》是一款开放式的恐怖生存游戏，游戏中玩家们必须收集树枝点火来防止自己的体温低下，或是为了觅食而在丛林里四处探查寻找，进行打猎，制作物品，自给自足。而随着玩家们在丛林时间拉长，各种野外求生技巧也将会变得更加纯熟，并可以选择适合场所作为自己的据点，建立防御工事来抵挡夜晚怪物的攻击。游戏里的邪恶生物的行为不会像别的游戏那么张扬，这里会变得很谨慎。他们不会冲向你，也许会悄悄跟踪你，被攻击后寻求支援，甚至会默哀他们被你杀死的同伴。在《森林》的世界中还将会有日夜的变化，随着日夜不同，温度也会产生改变，还有着包括海岸线、洞窟、地底湖等各式各样的场所舞台登场，让玩家们来体验本作独特的生存恐怖冒险乐趣。







编：阿庆　美：grass

攒机月月谈

1600 元这个价位上选择显卡是非常不容易的一件事，用户希望得到尽可能好的性能，但同时对产品的价格非常敏感，不会为用不着的功能多投入，但也不会追求低价而舍弃性能，如何在价格和性能上达到最佳平衡，满足最为挑剔的用户需求，是挑选显卡很重要的课题。

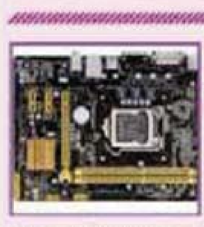
在目前的显卡市场上，1600 元产品的代表性产品是 AMD Radeon R9 280 和 Nvidia GTX 760 这两款产品，其中 R9 系列售价普遍在 1600 元左右，而 GTX 760 则稍高，在 1600 至 1800 元不等，两者是直接竞争关系。从价格上看，AMD 在性价比上占了不少优势，本期攒机月月谈就使用 A 卡来作为主要显卡。

性价比 270X



CPU　￥1339
英特尔 I5-4590

LGA 1150、22 纳米、6MB 三级缓存、四核心、四线程。主频：3.3GHz，最大睿频：3.7GHz。热设计功耗：84W。集成 Intel HD Graphics 4600 核显。



主板　￥470
华硕 B85M-F

板型紧凑，中文 BIOS，价格真的很实惠，也非常实用。对于不用超频的家庭用户来说是挺好的了，各种功能都非常实用，适合大众。



内存　￥529
金士顿 8G

DDR3、1600，兼容性强，稳定性高，以及优异的效能表现，并且同时兼顾质量与价格。



硬盘　￥389
西部数据 蓝盘 1TB

西部数据的蓝盘主要面向大众消费者，价格起伏不大，做仓库盘也很不错。



显卡　￥1259
微星 R9 270X Gaming

R9 270X 很实用，家庭游戏足够了，显卡杀手游戏中等特效也能完成。主打千元出头的市场，对比 GTX 660，在性价比上更胜一筹。



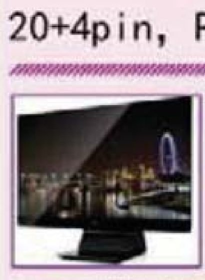
机箱　￥129
先马 魔域猎手

ATX 游戏机箱，双面板设计让机箱更加圆润，加上双面板的大面积散热孔设计让机箱的散热性能也不错，在前面板黑色主体中间的 LOGO 让机箱更加美观。



电源　￥399
航嘉 磐石 520

额定功率：420W，足够应付 I5+270X。主板接口：20+4pin，PFC 主动式，稳定耐用。



显示器　￥849
优派 VX2270smh

21.5 英寸超窄边框，1920x1080 分辨率，5ms 响应时间。价格还不到 900 元的 IPS 屏，漏光处理也很好，性价比首选。



散热器　￥45
九州风神冰凌 Mini

入门级用户首选散热器，非常适合于一些低功耗，不超频的玩家们使用。噪音值为 50.2dBA，对于玩家来说与环境相差不到 10dBA 应该还是可以接受的。

总计：约 5470 元

主流游戏 280X



CPU　￥1400
英特尔 至强 E3-1230 V3

LGA 1150、22 纳米、8MB 三级缓存、四核心、八线程。主频：3.3GHz，最大睿频：3.7GHz。热设计功耗：80W。适用台式机、服务器。



主板　￥499
华硕 B85M-G

M-ATX（紧凑型）主板，HDMI 输出接口，USB3.0，4 内存插槽。同前一款，B85 是不超频首选。



内存　￥529
金士顿 8G

依旧是金士顿的 8G 显卡，也可以选择威刚的，这两者在价格上都差不多，要注意的是金士顿假货比较多。



硬盘　￥399
希捷 1TB

7200 转、64M 缓存、SATA 6Gb/ 秒。如果下载的电影和游戏比较多的话可以选 2TB 的，价格是 579 元。



显卡　￥1599
盈通 R9 280X-3072GD5

三风扇散热和全尺寸背板，比其他品牌都要好上不少，280X 在性能上比 GTX 760 强，竞争对手是 GTX 770，单单从价格上比就已经完胜了。



机箱　￥119
先马 军功

主流玩家专用机箱，2 个 SSD 硬盘位，4 个普通硬盘位，支持背板走线，防尘，电源下置，价格便宜。



电源　￥279
安钛克 VP500P

安钛克性价比电源，额定 500W，主动式 PFC，12CM 静音风扇。以后换硬件这款电源应该也够用。



显示器　￥929
AOC I2369V

23 英寸，超窄边框 IPS 屏，广视角液晶显示器，1920x1080 分辨率。价格不超千元，AOC 口碑也不错。



散热器　￥45
九州风神冰凌 Mini

还是用九州风神冰凌 Mini。很多人会问：为什么不推荐键盘鼠标了？小编觉得这个价位买个两百元左右的套装就行了，机械键盘和游戏鼠标并不是人人都能承受的。

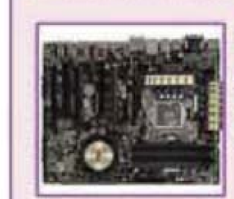
总计：约 5800 元

高端旗舰 290X



CPU　￥2289
英特尔 i7-4790k

LGA 1150、22 纳米、8MB 三级缓存、四核心、八线程。主频：4GHz，最大睿频：4.4GHz。热设计功耗：88W。性能相当强劲，适合发烧级装机用户。集成 Intel HD Graphics 4600 核显。



主板　￥899
华硕 Z97-A

Z97 全能大板，DP+HDMI 接口，集显输出 2K、4K 必备。8 相供电，强劲散热。Z97 超频用户首选。



内存　￥1178
海盗船 8GX2

DDR3、1600。性能与外观皆优，稳定性兼容性具佳，16GB 对于超频发烧友还是很有必要的。而且组成双通道对核显提升也很大，不过基本用不着。



硬盘　￥849
三星 840EVO 250G

固态硬盘对整机系统的速度提升还是比较明显的，如果资金上有限制可以购入 120G 的。机械硬盘比较随意，选个自己喜欢的品牌吧。



显卡　￥2799
华硕 R9 290X

华硕 R9 290X 采用基于 28nm 制程工艺，GCN 架构设计的 Hawaii 图形核心。该显卡拥有多达 2816 个流处理器、64 个 ROPs 单元和 176 个纹理单元，完美支持 DirectX 11.2 游戏特效、增强型 Eyefinity、Mantle API 和 CrossFire 双卡交火等技术。



机箱　￥599
恩杰 H440

全钢顶部面板，支持液冷。H440 的内部可以最大支持到 360mm 的 CPU/GPU 散热器，将机箱散热效率提高到前所未有的水平。顶部和前板支持安装 140mm 和 120mm 风扇。



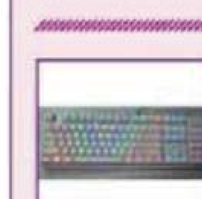
电源　￥799
海韵 X-650

额定 650W 大电源，80PLUS 金牌、全模组、全日系电容、支持背线。既然要超频所以选了个金牌电源。



显示器　￥1499
LG 25UM65

25 英寸 LED 背光 IPS 屏，21：9 超宽屏显示器，2560x1080 分辨率。为什么推荐这款？那是因为小编最近正在用啊！



键盘　￥499
IKBC G-104

根据轴的不同，价格上也有点区别。最近小编也在用这款键盘（青轴），非常不错，推荐给大家。鼠标大家都随意点吧，选个喜欢的就行。



散热器　￥499
九州风神 阿萨辛

热管同样采用了镀镍设计，有效防止氧化生锈。散热鳍片采用扣 -Fin 设计，侧面则近乎封闭，这样做的好处在于可以让风流最大程度的从散热器横穿过去，增强散热能力。

总计：约 11900 元

各级别显卡推荐

影驰 GTX 750TI 大将

价格：999 元

影驰 GTX 750TI 大将是标准的影驰将系列显卡产品，Geforce 系列显卡中的代表之作。这款显卡定位千元市场，在同类产品中非常有优势，非高端发烧友的首选利器。

用料方面采用非公版 PCB 设计，供电部分采用核心与显存独立的 3+1 相供电方案，元器件采用全固态电容和全封闭电感，辅以单 6pin 外接供电接口，为显卡的稳定运行提供充足的保障。基于 28nm 制程工艺，全新 Maxwell 架构设计的 GM107 图形核心。该显卡拥有 640 个流处理器、16 个 ROPs 单元和 40 个 TMUs 单元，完美支持 DirectX 11 游戏特效、CUDA、PhysX 物理加速等技术。

750Ti 和 750 的主要差异在于核心单元数量，前者要比后者拥有更多留处理器。显存容量大小、频率也有差异。而在核心频率方面，影驰的这款 750Ti 显卡则为 1110MHz。



技嘉 GV-N78TGHZ-3GD

价格：5299 元

作为一款超公版 GTX 780TI，技嘉 GV-N78TGHZ-3GD 的核心频率由公版的 876MHz 大幅度提升至 1085MHz，根据这项数据就可以知道技嘉的这款显卡将会展现出 GK110 核心真正的风采，更是追求顶级性能的玩家不得不仔细品味一番的尤物。

散热一如既然的采用技嘉的 WINOFORCE 散热器，三风扇全面覆盖显卡，形成强劲的散热通道。散热器作为一款超公版显卡的重要标志，其意义在于能将显卡因超公能力带来的巨额热量有效迅速地传导出来，可以说 WINOFORCE 散热器能很好的做到这一点。另外还配置了 8+2 相供电，强大的供电性能为核心及显卡的高性能运作提供纯净的电流，完美发挥出完整规格的 GK110 核心的性能。能耗方面，技嘉表现令人惊喜，虽然性能强大，但风之力散热器也能镇压得住，优胜于公版。温顺的噪音控制能满足大多数用户的需求。



映众 GTX 760 冰龙超级版

价格：1699 元



一直以来，GTX 760 级别的中端性能级产品的销量都非常出色，大量游戏玩家都选用了这样一款性价比出色的显卡型号。来自映众的 GTX 760 冰龙超级版配置了 5+2 相强劲供电，性能上由于默认高频的原因相对公版有很大提升，特别是相对对手 HD7950 性能领先接近 10%，实际性能大大领先于公版 GTX 760 和 HD 7950。

冰龙超级版的显示输出是标准的“开普勒”配置，提供了 2 个 DVI、1 个 HDMI 和 1 个 DisplayPort 接口，支持 Nvidia 四屏输出技术，可满足玩家对组建单卡多屏输出系统的需求。另外再加上超高效能的 iChiLL Hercule Z 散热器，表现十分出众，追求游戏性能和静音的玩家们不妨关注一下。

微星 N770 TF 2GD5/OC

价格：2299 元



微星 N770 TF 2GD5/OC 显卡基于 28nm 制造工艺核心选取了性能强悍的 GK104，显卡拥有着众多的 1536 个 CUDA 单元，支持目前最新的诸多技术，能够在游戏中展现给我们流畅、细腻的画面。在对《地铁：归来》的测试中，1080P 的帧数一直保持在 60 帧左右，非常的流畅。

显卡供电方面使用了最为成熟的分离式供电技术，用料上挑选了军规四代的高品质工艺，全固态电容以及封闭式铁素体电感的设计让显卡不仅可以轻松运行在 1137/7010MHz 默认频率下更能轻松的将主频升至 1198MHz。散热使用独家设计的 Twin Frozr IV 双风扇设计，在合理性方面双风扇明显好于单风扇，在散热效率和散热噪音控制方面都得到了提升。

影驰 GTX 780 名人堂

价格：2599 元



2010 年影驰发布了旗下首款白色 PCB 显卡 GTX 460 HOF，开创了显卡业界采用白色 PCB 的先河，再加上出色的工业设计、豪华的做工、用料以及优异的性能表现更是让发烧玩家青睐。

影驰 GTX 780 名人堂凭借强大的供电设计和散热设计，预设核心频率高达 1006/1059MHz，大幅超越了公版产品。除了强大的规格用料设计，还加入了独家二段 GPU Boost 加速技术，突破了公版显卡的 TDP 限制，进一步提升了显卡的超频性能，配合液氮势必冲击新的超频记录。

显卡配备了 3GB GDDR5 显存，频率为 6008MHz，显存位宽为 384bit，这样可以提供高达 288.4GB/s 的数据带宽。散热方面，影驰 GTX 780 HOF 显卡采用了全新一代“真·无双散热”，是首款将 Vapor Chamber 均热板散热技术引入到 GTX 780 中的显卡，影驰 GTX 780 HOF 显卡内嵌一块 70X70mm 的均热板，相比传统的铜底传输效率可以提升 30 倍，再配合四热管和双风扇，迅速将核心热量导出。

编：阿庆 美：grass

时尚IT

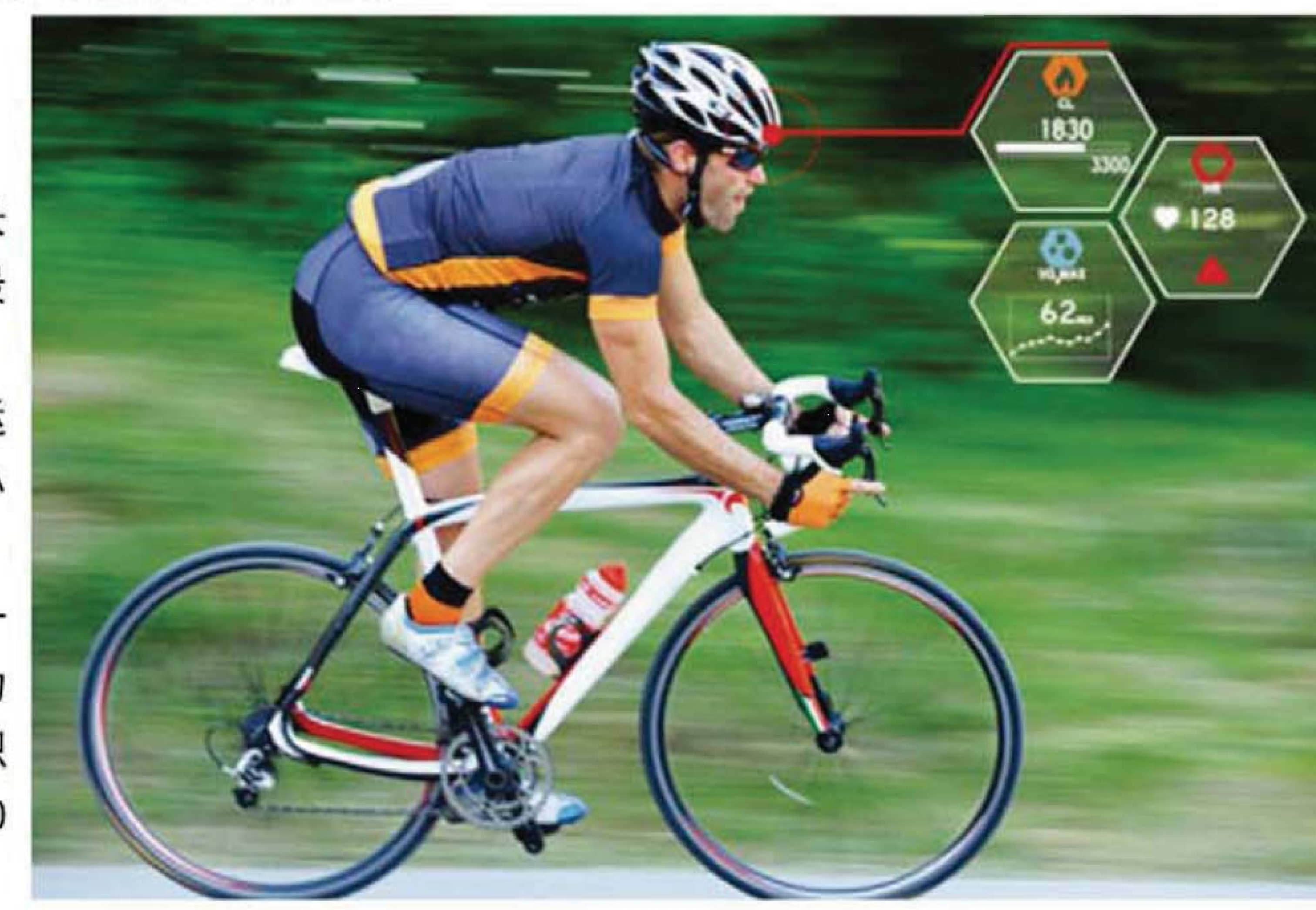
用空军技术做单车智能头盔



自行车在城市内非常普遍，这种低碳环保的出行方式非常不错，不少人还把它当成了健身和塑形的运动之一，所以计步器一类的设备还是很有必要的，他们希望能够统计自己在运动时的心跳、脉搏等数据。不过有些产品并不能完全反映身体的状况又或者是佩戴不方便，如果全部集合在穿戴设备里，能一目了然就更好了。

一家名为LifeBEAM的公司对于自行车头盔有着独特的想法，设计师们借鉴了战斗机飞行员的头盔，在头盔内嵌入了多种航天级别传感器，让各类身体的信息可以展示在你眼前。没错，你的心跳率，血液流动速度还有血液含氧量将会完全展现在你的手机屏幕上，让你专注骑行。

耐汗防水的传感器紧贴使用者的头部，这个传感器通过了与空军部队共同在各种不同场景、温度下的测试，同时后脑勺的位置还有一个数据收集装置，它可以把收集到的身体信息传输到与之连接的智能手机，APP会针对数据进行分析，你就可以得到身体的实时信息。该头盔已在网上开始销售，售价229美元（约合1400元），面向全球50个国家。



松下发布业界最小圆柱形电池

近日，松下发布了一款新型的锂电池产品CG-320，其直径约为3.5毫米、长20毫米，体积仅为AAA电池的二十分之一。松下表示，这款电池是目前行业内最为小巧的，同时具有高强度及高稳定性，将面向嵌入式设备、可穿戴设备领域。

CG-320的额定电量及电压为13mAh/3.75V，可应用在智能眼镜、助听器、运动腕带以及电子笔等产品上，为这些设备提供蓝牙及NFC连接的动力。另外，小巧的特性也有助于帮助互联网设备进一步缩减体积。

不过，类似于小米手环这样的穿戴设备，内置电池容量为41mAh，松下CG-320的电量恐怕难以满足。松下表示，公司正在开发两款容量更大的型号，分别为30mAh及50mAh，体积和重量上相比CG-320略大，但仍相当小巧。



显然，可穿戴设备的瓶颈之一就是电池寿命及体积间的平衡。一方面，体积不宜过大臃肿，但同时，受限于现在的电池技术，小尺寸电池无法容纳更多电量，从而导致续航力不佳。即便是苹果这样善于创新和注重用户体验的公司，其Apple Watch看上去也仅有一天的续航力。松下CG-320的出现，虽然并未从根本上解决电量问题，但更小的体积还是具有一定发展意义的。



LG推全球首款曲面21:9显示器

LG宣布全世界第一台采用曲面和21:9超宽屏的显示器正式上市。该显示器具体名称为LG 34UC97 Curved UltraWide Monitor，34英寸大小，AH-IPS面板，屏幕采用略微弯曲的设计，同时作为一款超宽屏显示器，其屏幕长宽比例为21:9，相比目前主流的16:9提供了更宽的视角。

一些规格方面，LG 34UC97屏幕的实际尺寸为32.7英寸，3440×1440分辨率，可视角度为178/178°，300cd/m2亮度，设有比USB 3.0快4倍的Thunderbolt 2接口、2个HDMI接口、1个DisplayPort接口和2个USB 3.0接口，内置7W的MAXX AUDIO立体声扬声器。

不按常理出牌的21:9颇具争议，比如这款LG 34UC97显示器，虽然LG特别指定了此类型分辨率级别的标准简称为UQHD，但看起来有着高分辨率，却没有达到真正的4K级别，而且极难适应多种媒体视图，除非自己的电视节目或影片符合此分辨率，或者数码摄影师、平面设计师和电影制作者的工作需求，要不然超宽屏会浪费很多空间无法使用。



LG 34UC97显示器同时兼容PC和Mac，目前已经开始在全球范围内出货，官方报价1299美元，约合人民币8000元。

Nixie 飞行器：可以佩戴在手腕上变身手环

在英特尔举办的一场名为 Make it Wearable 的挑战赛上，这是一个鼓励设计者多用可穿戴技术完成迄今还没能出现的产品而打造的比赛。一款叫做 Nixie 的可穿戴飞行器的出现迅速让人眼前一亮，这种把飞行器做成可穿戴设备的做法很快就让它从比赛中脱颖而出。

Nixie 乍一看与传统的智能飞行器并无多大差别。四旋翼设计、内置摄像头，可通过配套遥控器控制其飞行，这些常见的设计早就让人见怪不怪了。但是 Nixie 绝不仅限于此，首先，它是一个可穿戴飞行器。

作为一个可穿戴飞行器，在处于非使用状态时，用户可以把 Nixie 的四旋翼弯曲戴在手腕上，而当用户需要使用时，只需将其展开来即可。虽然 Nixie 为飞行器加入了可穿戴式的概念，但是它归根结底还是一个飞行器，因此在其他配置和功能上与普通的飞行器并无多大差别。

正是凭借酷炫的可穿戴式设计，Nixie 得以迅速吸引眼球。同时这也使智能飞行器不再是偶尔玩玩的玩具，良好的便携性让它比普通智能飞行器更加实用，例如用户可以随时利用它来进行自拍。如今它已经入围 Make it Wearable 决赛，预计将在 11 月展示原型机。


偷拍小助手



造型奇葩，刺猬一样的新概念鼠标

鼠标用久了，如果疏于清理，表面就会变得污秽不堪，换个人可能都不敢把手放上去。如果有了 Brush Mouse，或许大家伙儿就不用再担心这个问题了。

Brush Mouse 的造型非常微妙，你一定会觉得它的造型好像是鼠标，但又怎么看都不像。也难怪，就这刺猬一样的造型，无论谁第一次见都很难斩钉截铁地说这是鼠标，不过它还真就是。

Brush Mouse 造型那么独特是有理由的，这些塑料柱能在支撑住手的同时尽可能减少手掌和鼠标的接触面积，通风透气的设计可以让手部感到更加凉爽舒适。就和一些鞋子上的颗粒可以按摩脚掌那样，它的这个造型也可以稍微按摩一下疲劳的手掌，只要你相信确实有这个效果。清理鼠标污渍曾是一大难点，但这个设计让工作变得简单至极。

那么这个怪异的鼠标该怎么用呢？其实很简单，只要像平常那样手持鼠标，然后按下食指或中指就好。滚轮移到了侧面，这也是没有办法的事。Brush Mouse 现在还在原型阶段，如果它真的可以上市，是否会让“鼠标界”来一次革命呢？



这玩意难道不硌手？

精致华丽，机械表芯与相机的碰撞

相机与机械手表，都是精密工业产品的典型代表，这种极其看重机械感的设计，往往迷倒了不少男性。就算看不懂，也会被它的型格所吸引吧。

来自韩国的摄影师兼设计师 Kwanghun Hyun 经过复杂的人工手艺，历时一个月制作完成了这台 Heartbeat 针孔相机。它的独特之处在于，用精密的手表机芯来制作相机的快门定时装置。这台相机采用黄铜制作，在相机的正面就是一块 Unitas 6497 机芯。这是一种自动上链机芯，内置了一个名为“摆陀”的零件，就是它利用重力作为动力，不用上链、不用电力也可保持准确计时。

另外，Hyun 还设计并制作了 Heartbeat 2，这一次机芯位于相机顶部。针孔相机本身是最原始的相机形态，但配上这个极其华丽的机芯快门，感觉又是如此搭调。



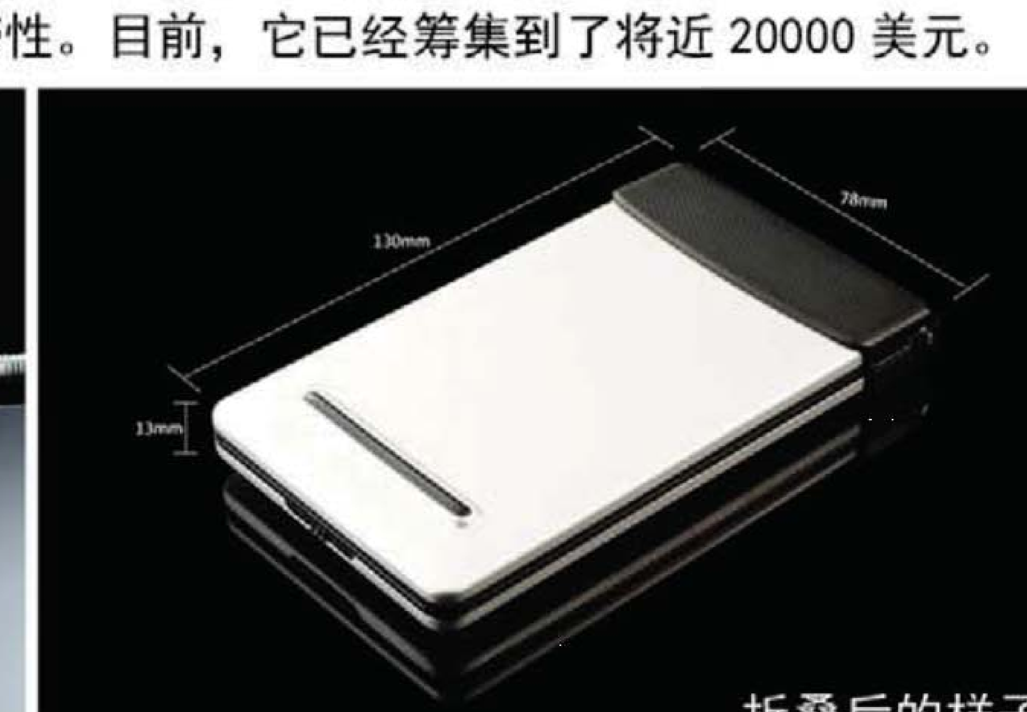

亲自手工打造的设计图纸

可以放进裤兜的折叠键盘

日前在 Kickstarter 众筹平台上出现了一款名为 Flyshark 的超薄折叠式无线键盘，完全跳出了我们对键盘的定义，但功能可不比桌面键盘少。作为一款无线键盘，Flyshark 支持蓝牙 3.0，在功耗方面表现优异，为 Flyshark 的续航时间提供了良好的保障，使其待机时间长达 60 天，即使用户每天连续使用 6 个小时，它也能工作 20 天。在按键设计方面，Flyshark 采用传统全键盘的键位布局。按键采用巧克力块独立式键帽，并且还加入人体工学设计，减少误操作的同时为输入提供了舒适的手感。

上面那些设计虽然优秀但并不新颖，充其量也只能算是一个不错的键盘。所以 Flyshark 远不止这些，它还进行了更为大胆的尝试。这个尝试主要是关于提高键盘便携性方面的。Flyshark 设计团队将它设计成可折叠型。折叠寿命超过 5 万次，折叠后的大小介于 iPhone 和 Note 之间。不得不承认，Flyshark 的设计解决了此类键盘携带方面的最大问题，它在保证键盘使用面积的同时增加其可携带性。目前，它已经筹集到了将近 20000 美元。




折叠后的样子



编：公羊 美：grass

每月动向

公羊：阵阵寒风吹入楼窗，打醒羊的梦

10月中旬，一场突如急降的骤寒光临申城，睡梦中的公羊对这场寒潮想来没有做好准备，正面硬刚，就此被命中了“伤风”Debuff。（上文请自行脑补动物世界赵忠祥老师配音）之后，随着大风肆虐，“伤风”变成了“烧风”，接下来的日子里，公羊拖着两挂晶莹水晶奋战在杂志工作第一线，为杂志行业继续添砖加瓦，最后不幸去……啊呸，不幸重感冒挂点滴去了。后人有史记载：XXXX年，电攻杂志社公羊编辑，因寒风骤降没穿衣服，染上重病……时人一致夸赞道：该！



肥羊：写在火影完结之前

十月对于所有火影迷而言或许是个伤感的日子，陪伴了十五年的火影忍者在11月10号将迎来它的完结篇，火影迷往后的日子里，每周都会少了一份淡淡的期盼。同样的十月，对于TWD迷而言，又是一个振奋的日子，这部美剧将迎来第五季，本季又有哪位主角会离我们而去？又会加入哪位新的角色？这都是TWD迷接下来讨论的话题。生活或许就是这样子，有开始就会有结束，振作精神，开开心心过好每一天。



千惠：十一月《吃下这碗安利》

又是到了每月一安利的时刻！最近某千在看一部国产抗日剧《红色》，看了第一集就马上掉坑了，也是对近期国产剧的质量给个大大的好评！男主是智商武力观察力都MAX，洗衣做饭买菜甚至会计都会的全能型男主，但是晕血加红色色盲的设定也是萌萌哒的！女主看似弱不经风，其实也是超级腹黑智商爆表的设定，不能更带感！所有人物的性格刻画都相当的丰满多面，完全是本可视的长篇小说，情节简直不能更细致。另外，看实力派演员的戏真的是一种享受！

小i：再见，蛮吉！

国产良心动画《魁拔》的主创青春树日前在微博中发布公告称《魁拔4》将无限期延后，这基本意味着原本计划的《魁拔》五部曲提前收官。虽然只是“延后”，但大家心里都明白，这个期限少于等于永恒。“延后”的原因很简单：赚不到钱。这是件意料之外却又不难理解的事。小i查阅了魔都全城的影讯，终于找到一家中午12点整排片的影院，可就算放映时间很奇怪，一天也就只有这一场。百来人的放映厅里上座率有八九成，即便如此也显然回不了制作成本。令人感动的是，小i看到周围来观影的人不但有拖上女友或兄弟、闺蜜的，甚至有年轻的夫妇带着十来岁的孩子一家子一起来的。几乎所有人都等到两首片尾曲都结束，所有字幕全部滚完后才恋恋不舍地离场，原来大家都是和小i一样，专程赶来与“蛮吉”告别的！相聚有时，后会无期。夭折的不是一部动画，而是又一个梦想！惟愿《魁拔》等国产动漫早日归来！



阿庆：十月周遭事物全记录

整个十月，只要上网，无论在哪都能看到“那么问题就来了”，还有“中国山东找X翔”的梗，简直无情，小编直到现在满脑子还充斥着“挖掘机哪家强”。

一说到十月，那少不了的便是十月新番了，不得不提一下《寄生兽》这部作品，剧情猎奇和画面重口味，非常符合小编的审美，今年还有会真人电影版推出哦！推荐给同为重口味的你。

其实就在写下这琐碎杂文之前，在公羊君的怂恿下，小编小手一抖，不小心在某宝入了一块机械键盘。公羊君还说借他玩一个月，但身为一个有洁癖的处女座，你们也知道我的答案是什么了。

前阵子公羊君一直让我和他在WOW里一起练个号，本想在6.0前夕上线之前达到90级，但由于种种原因还是没赶上。AFK多年之后，再次进入WOW的世界，发现真的是物非人非，竟然还有了付费直接满级的商城服务。以前的朋友也早已不上WOW，如果看到他们战网在线，那一定就是在打炉石。

秋天来了，最近魔都的天气转凉，妖风阵阵，昨天感冒刚好，今天又被传染，何时才是个头？

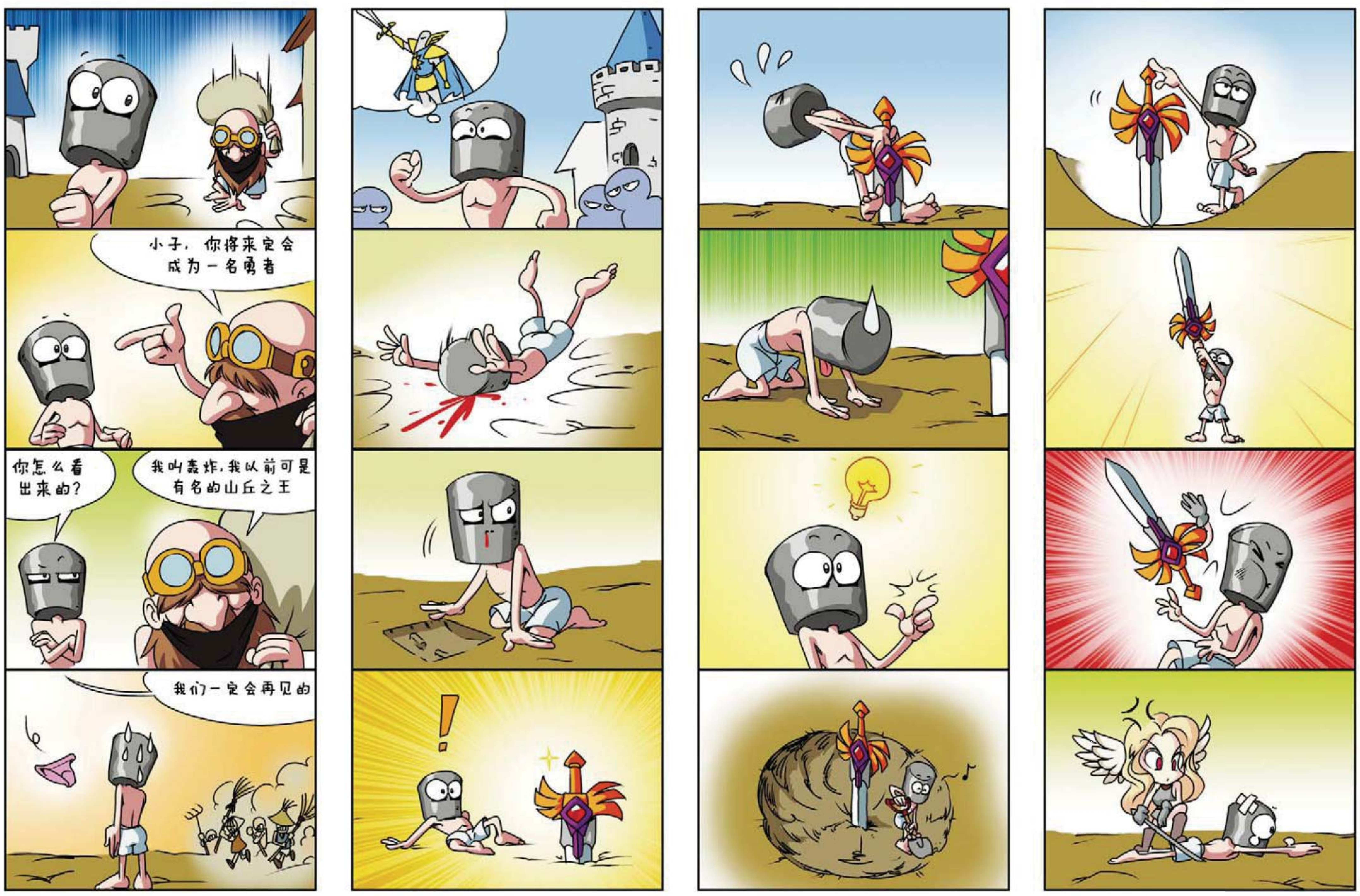
小玮：分锅时间

最近小编最关注的话题莫过于《英雄联盟》S4赛季总决赛了。从小组赛、八强赛再到四强争霸赛和总决赛一路走来，中国的三支队伍让我们看到了永不放弃的电竞精神。最精彩的一场比赛是小组赛第二场OMG对阵FNC，在OMG基地仅剩50血的时候队员力缆狂澜绝地反击（没有看过的小伙伴赶紧去恶补一下）。而最难忘的比赛莫过于omg对战NJW，中国队以3:0的压倒性优势战胜韩国，这一次我吹一辈子！虽然皇族在总决赛没有拿下冠军，但已经不再是毕竟3比0，谁上谁都行的局面了，我们看到了中国队在不断的进步，相信S5一定是属于我们的时代。说到小编最喜欢的职业选手，就是人称狂小狗的UZI了，在决赛的舞台上凭借自己的实力在补刀上力压韩国选手，打出了自己的气势。祝大家玩的开心 看的开心！

四格漫画：废柴勇士

作者：田品吕口

零、“山丘之王”的预言　一、哎！我去！　二、绝世妙计　三、No Zuo No Die



11月竞猜活动大福利

第五季《行尸走肉》终于开播啦！编辑部轰动了，几乎每个人都第一时间追掉了第一集内容。肥羊阿庆纷纷大声赞爽，然后集体开始讨论起人性本恶的话题，从末世求生讲到资源谋取，从善恶讲到利己……随后这个深刻的话题被外卖分分钟拐走了。为庆祝《行尸走肉》顺利开播，本月将放出重磅福利弹：将你认为《行尸走肉》第五季最后可能的存活名单发送到我们微信公众号（微信号：PCGG2013）。在本季结束时，我们会从正确答案中抽取十名读者，免费赠送《电脑游戏攻略》2015年全年杂志！



美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



……

我想配个8000元左右的电脑，偏游戏型，给个建议呗！



CPU：英特尔 至强 E3
主板：技嘉 G1.Sniper H6
内存：AVEXIR CORE 8GB
储存：128GB SSD+1TB HDD
显卡：影驰 GTX770 名人堂
电源：额定 550 瓦电源
散热：AXP100+AF120
机箱：NZXT 幻影 530

以上的配置再加上1500元左右的显示器，总体价格在8500左右，影驰 GTX770名人堂算是非常强悍了，玩主流游戏足矣。另外硬盘的品牌随意吧，现在都没什么太大区别。



玺哥

笔记本电脑求推荐，用于学习（听课、查资料、写东西），还有娱乐（听歌、看电影、电视剧）偶尔会用到办公软件之类做课件、修图片、整理视频……不玩游戏！4000以内，轻薄更好。



宏碁 V3-572G 超薄本，配置为：15.6英寸屏幕、1366x768分辨率、i5-4210U、4G内存、500G硬盘、840M独显、win8.1操作系统。你的要求不高，不需要特别强大的笔记本，上述的配置非常适合你。虽然你说不玩游戏，对显卡没有要求，但840M还是能应付一下游戏的。X东售价3599。



Triste

小编们，我入了GTX Titan显卡，有必要再买个4K显示器吗？



Titan都买了，何必纠结个显示器，但是想要在4K显示器下流畅玩3A大作，单路Titan是有点吃力的，索性就上四路Titan吧！可秒天可秒地！咳咳，本羊还是推荐你买1080P的显示器，毕竟还能省点钱，这样单路Titan就能应付全部的游戏了。



fany

求小编们推荐一台不高于7000，《剑灵》能开五档的笔记本，谢谢！



一般硬件方面的问题都是阿庆来回答的，这次请教了一下阿庆这方面的问题，这个问题就由本羊来回答吧！推荐神舟战神K660E-i7D4，CPU是i7-4710MQ、8G内存、120G SSD+1TB、860M显卡。屏幕尺寸为15.6英寸，1080P分辨率。这个配置《剑灵》5档没多大问题，不过鉴于这游戏优化太渣，大型副本还是打开战斗优化比较好，另外你可以把《剑灵》客户端放进SSD里，能提升游戏读取速度。

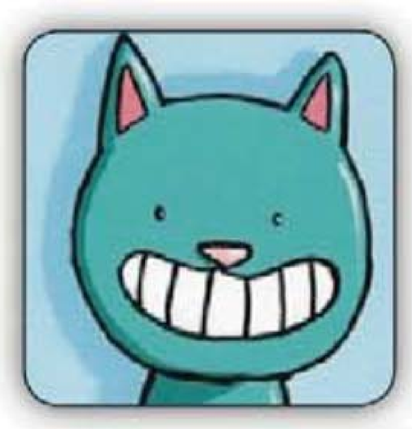


开心的笨小孩

《GTA5》到底有没有PC版呢？配置要求高不高？



按照现在的情报，《GTA5》是绝对有PC版的，前阵子R星确认了《GTA5》的PS4、Xbox One版将于11月发售，PC版则要等到2015年1月稍晚推出，而且会有中文版。次世代版本的《GTA5》增加了步行、汽车内第一人称视角，可见内部仪表盘、转速表以及车内饰。画面也更加优秀，配置的话现在还未公布，小编觉得770级别的显卡应该能流畅运行。



暴走学霸

准备换手机，Note 4和iPhone 6，安卓和IOS都比较喜欢，我该选择哪一款？



开卖的热度证明了新一代iPhone受欢迎的程度，更大的屏幕、更快的处理器，能用第三方输入法都是你选择新iPhone的理由。而三星Note 4首次采用的金属边框是重磅卖点。如今的旗舰机已经不存在多少软硬件上的本质差别，那么问题就来了，挖掘机……其实这两款小编都不推荐，更推荐华为 MATE7，你可以去看看……好了，别打我。



王蓓

能不能给推荐几款单机、耐玩的好手游，对手机版本要求不高，谢了。



不知道你的手机系统是IOS还是安卓呢？那小编就推荐几个双平台的吧。《粘粘世界》是一款另类益智游戏，游戏的场景极具创意，音乐也搭配得很好。《模拟山羊》是一款恶搞游戏，IOS版要求6.0以上即可。《人神大战》是一款休闲游戏，没啥讲究，玩的就是爽快，什么冰雹闪电，陨石飓风，这些都能成为我们蹂躏小人的手段，IOS版只要4.3以上就行了。



Blue Fly 学员

最近炉石里的术士很火啊，但是我老打不上去，可以给我推荐下牌组以及打法吗？



主流动物园术比较适合在前期冲分，到了天梯LV5之后，建议换成大王术，比较稳，LV5左右的都是为了求稳的中后期卡组，大王术的赢面将较大。动物园术和大王术卡组和打法请看往期杂志，之前都有详细介绍和评论。顺便一提，我可以和你学挖掘机吗？



？？？？？

电攻小编大家好，请问玩《斗战神》什么职业（平民向）比较好？



要说《斗战神》什么职业最省钱的话，小I觉得还是果子狸（投掷植物系玉狐）比较好，基础伤害很高，所以在装备上比较省，一般的装备就能打出其他职业较好装备的伤害。缺点是不耐玩，技能过于单调。不过呢，这不是绝对的，网游这种东西，花钱和花时间靠看你的选择了。



山寨奥巴马

《DayZ》已经玩厌了，小编们给我推荐一款PC上的生存游戏吧，谢谢啦！



兄台，你的名字有点6啊！《森林》是一款PC平台开放世界生存恐怖游戏，游戏中玩家必须建造设施，探索世界，生存下去。《森林》将打造一个活生生的，气候多变，植被动态生长凋零，地下洞穴错综复杂的森林，等待玩家探索。Steam正版售价14.99美元，游戏难度颇高，一直处于完善阶段，很多功能还没开放，不过都是迟早的事。



天气姐姐一生推

《LOL》的沙漠皇帝使用要点是什么，我每次用都被吊打，胜率太低了，求小编支招！



就让我这个“嘴”强王者来回答吧！阿兹尔是一个操作要求很高的英雄，他的主要输出来自于黄沙之兵，所以玩家需要同时关注英雄和黄沙之兵，E技能要谨慎使用，这是唯一的逃生手段。英雄加点应该主W副Q，点一级E，R技能前期伤害比较低。基本连招：W+A+Q或W+A+Q+E+A。尽管R技能前期伤害较低，但在团战中的主要作用在于分割战场、保护友军，在小龙、大龙等地形狭窄的地方极为有利，甚至可以利用WQE进行一段超远距离的位移，来到敌人后面使用R技能将对面的阵型分割开来，将敌人分割在你和友军之间，但这种冒险行为需要谨慎考虑。



L力豪

《战机世界》里重型战斗机怎么使用尾部机枪，怎么打开襟翼？



《战机世界》中尾部的机枪由AI控制，敌机进入攻击范围会自动开火。按E键就能打开襟翼，襟翼的主要作用是减少转弯时间和转弯半径，但缺点是会降低你的速度，在加力或爬升的时候，不要开襟翼。



橙亍

IOS平台上有什么日式文字AVG游戏吗？不是那种恋爱类的，而是解谜冒险类哦！



恋爱类AVG也可以叫Galgame哦！日式文字解谜AVG当然有，而且还不少呢。《逆转裁判5》、《428被封锁的涩谷》、《命运石之门》、《尸体派对》、《雷顿兄弟：谜之房间》，这几个都非常有名，值得一玩。非日式的还有《未上锁的房间》、《纪念碑谷》、《时空幻境》。这些够你玩了吧！



小莉子

请问小I编辑，有没有界面美观、使用方便的记账APP推荐一下，IOS平台的哦。



对于大多数理财类应用来说，关注的重点往往集中在如何帮你“生财”上，应用界面不是太复杂就是太冰冷。而Ahorro这款APP简洁又不失活泼的页面，让你忍不住就想在上面添点什么东西，不必再把记账当做负担来做。



biubiu~

表扬！九月份的杂志至今没有发现一个错别字！让我看到了杂志在用心！

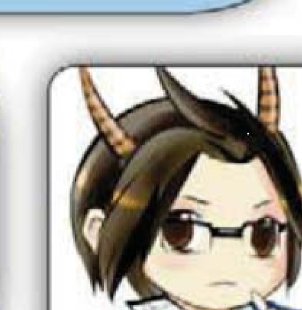


非常感谢你的认真阅读，这是我们应有的工作态度。我们将会一如既往地保持这样的工作状态为读者们带来更加有趣精彩的杂志内容，还请继续为我们监督鞭策。



See sea

《魔兽世界》即将开放6.0，请问杂志上还会有关于6.0的介绍吗？



首先，谢谢你的关注，对于你的问题，我的回事是：当然有。在11月上市的《电攻》上，你将会看到本羊所带来的6.0前瞻攻略，敬请期待！


君令天下
三国群英传
胜者为王
败者为寇
新服上线
“见龙卸甲”
见分晓